Enigma AMIGA RUN

MENSILE - ANNO IX - NUMERO 71 - GENNAIO 1996 Lire 15.000

71

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

SPECIALE:
Amiga Power RISC!

CD-ROM: Aminet 8, The Beauty of Chaos, Magic Illusion, Personal Suite
A PROPOSITO DI: Uso e abuso del HD ToolBox
DIDATTICA: Linguaggio "E", Linguaggio "C", IPISA '95
GRAFICA: Pixel Art Expò - SOFTWARE BE-BOP: Lightwave
SPECIALE: AmiTCP v4.2, Ftp e client esterni
MERCATO: Tutte le novità di "Computer '95" a Colonia e a IBTS

Per WB 2.0+ su disco: Software Shareware + Listati

edizioni GR

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

editoriale

Sempre presente

L'Amiga Technologies si presenta molto più attenta all'immagine dei propri prodotti. Lo dimostra il fatto che la casa di Bensheim ha organizzato, in questo scorcio di fine anno, più conferenze ed incontri che prodotti. La vecchia Commodore negli ultimi anni non si preoccupava più di presentare prodotti come l'A600 ed il CD32, inviandoli direttamente alle poche manifestazioni di settore a cui la casa di West Chester partecipava. L'Amiga Technologies, da questo punto di vista, ha fatto molto. Dopo la prima conferenza di Francoforte sono seguiti altri appuntamenti: Los Angeles (V.T.U.), Bordeaux (Solectron), Bradford (Microvitec), Milano (SMAU), Philadelfia, Colonia (Amiga-Messe) e Las Vegas (Comdex).
Laddove non siamo intervenuti personalmente (Bradford, Philadelfia e Los Angeles) ci siamo "fatti aiutare" dall'ottimo Web dedicato al nostro computer.

La "presenza" che mancava alla Commodore per Amiga Technologies è una vera e propria mission. I risultati si vedono, il mercato ha ripreso vigore malgrado i prezzi ancora troppo alti. Certo la nostra valuta non ci aiuta, ma questa è un'altra storia.

Non si può dire lo stesso della filiale italiana. La Giunti Multimedia, pur avendo espressamente dichiarato di non muovere un dito nel '95 per i prodotti Amiga Technologies (quindi niente pubblicità, nessuna presenza a manifestazioni come SMAU, IBTS ed ABACUS), non è riuscita, per il momento, a mettere in piedi una struttura paragonabile a quella tedesca, inglese o iberica. Secondo i dati in nostro possesso, risulta che l'Italia è il fanalino di coda nel numero di ordini e prenotazioni. Questo dato è sconfortante, visto che sino a pochi anni fa il nostro mercato era uno dei più floridi. La speranza è che Giunti Multimedia riveda in tempi stretti tutti i suoi piani (a patto che ve ne siano).

L'altra notizia di questi giorni è il parziale affidamento da parte della Amiga Technologies dello sviluppo hardware e software alla Phase 5. Dalla sua fondazione ad oggi, la Phase 5 Digital Products è stata presente sul mercato Amiga con innovazioni rivoluzionarie e sempre all'avanguardia. Tra i grandi successi ricordiamo: Cybervision, Blizzard, Cyberstorm e Fastlane.

Il top della potenza dei processori classe 68k montati attualmente su Amiga viene raggiunta dal 68060, cuore della Cyberstorm 060150, della Blizzard 1260 e della Blizzard 2060. Sebbene questo processore offra al momento una potenza eccezionale e costituisca di fatto la scelta obbligata per il cosiddetto "Power-User", il 68060, e con lui la gloriosa famiglia dei 680xx, non avrà successori: la Motorola ha infatti dichiarato esaurito il filone a tecnologia CISC alla quale essi appartenevano. Anche eventuali (e sempre possibili) aumenti di frequenza porterebbero in effetti solo a incrementi di potenza marginali.

Ecco il perché della scelta RISC PowerPC.

Questi processori gettano un ponte ideale fra la tecnologia basata sulla famiglia 680xx e il futuro di Amiga. Considerando l'ottimo rapporto potenzalprezzo, oltre alla forza di innovazione di produttori come Motorola e IBM, promotori dell'architettura PowerPC come alternativa ai processori "classici", la famiglia dei processori PowerPC costituisce di fatto l'assicurazione di un posto al sole per il nostro beniamino, sicuramente una fra le più potenti desktop-workstation del futuro.

La veloce architettura RISC e l'elevato fattore di potenza floating-point faranno dei processori PowerPC quanto di meglio sarà disponibile sul mercato per l'elaborazione multimediale, 3D, grafica, video. Il debutto in società di questa nuova famiglia di processori è previsto per la seconda metà di quest'anno, anche se da parte Amiga Technologies si parla di nuovi Amiga RISC non prima dell'inizio del 1997. I nuovi processori saranno inizialmente disponibili sulle schede acceleratrici della Phase 5, le cosiddette PowerBoards. Due i modelli di CPU inizialmente commercializzati: per la fascia di potenza medio-bassa è previsto l'impiego degli MPC603e, per la fascia alta verrebbe invece utilizzata la gamma degli MPC604, a frequenze di 120 e 133 MHz. Per la fine del 1996 sono inoltre già state annunciate le versioni di queste due CPU con frequenze fino ai 150 MHz.

Anche nel 1996 l'Amiga è sempre "presente".

La redazione
yuri@skylink.it

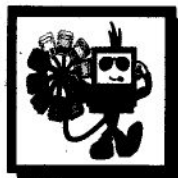
Enigma AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI

Posta Pag. 6
News Pag. 8
On CD Pag. 81

SPECIALE POWER AMIGA

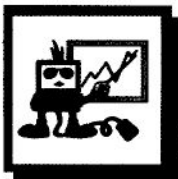
Amiga e PowerPC Pag. 12
Un primo commento... Pag. 19

CD-ROM

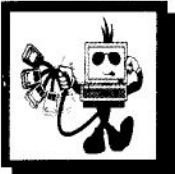
Cloanto Personal Suite CD-ROM Pag. 31
Hottest 5 Pag. 36
Multimedia Toolkit II Pag. 37
Ultimate II Pag. 38
The Beauty of Chaos Pag. 40
Magic Illusions Pag. 41
Aminet 8 Pag. 43

MERCATO

IBTS '95: dove osano gli Amiga! Pag. 50
IBTS' 95: l'angolino delle WS Pag. 51
Computer '95 a Colonia Pag. 54

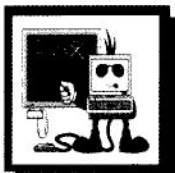
edizioni

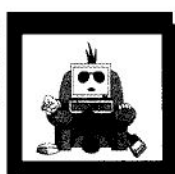
GENNAIO

SPECIALE TELEMATICA

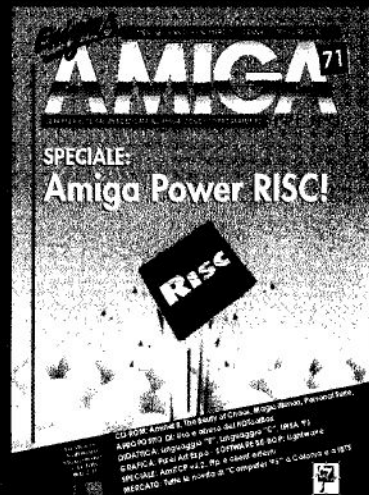
AmiTCP/IP v4.2 Pag. 20
I Client di AmiTCP: FTP Pag. 23

BEBOP

Lightwave: cattedrali nel deserto Pag. 76

DIDATTICA

Programmare l'Amiga in "C" (XIII) Pag. 62
Il linguaggio E (quarta puntata) Pag. 66
IPISA '95 Pag. 69
Commenti ad IPISA Pag. 70
L'intervento di Peter Kittel Pag. 73

A PROPOSITO DI

HDToolBox: uso e abuso Pag. 26

GRAFICA

Pixel Art Expò Pag. 45

Direttore:
Michele Iurillo
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani, Emil Abirascid, Gigi "cips" Beltrame
Valentina Oldani (testi)
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Ermanno Di Mario, Francesco Munda, Enrico Girardi, Giuseppe Ligorio, Marco Milano, Maurizio Bonomi, Stefano Epifani, Roberto Bisconcini, William Molducci, Marco Amato, Silvio Umberto Zanzi, Stefano Grigoletto, Stefano Aquino
Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara
Michaela Carboni
Tel. (02) 38.01.00.30 (r.a.)
Segreteria:
Maristella Boso
Ufficio abbonamenti e arretrati:
Sergio Montrasi
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Grafica ed impaginazione:
Emanuele Re, Michele Iurillo
Stampa:
Sigraf - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari (foto e disco), Michele Iurillo (CD)
Realizzazione copertina:
Michele Iurillo, Emanuele Re
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo, Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art: Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
E-Mail: 72324.1174@compuserve.com
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.

Pellicole realizzate con fotounità Linotronic e Rip 50 -
Chiuso in redazione il **10/12/1995**
Chiuso in impaginazione il **15/12/1995**
Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

La posta dei lettori

a cura di **Luigi Callegari** e **Michele Iurillo**

Il 1200 Tower? Perché no!

Sono un utente Amiga da oltre otto anni. L'ultimo computer da me acquistato nel 1990 è stato un A500+ con 1 Mb di RAM e Kickstart v1.3. Volendo aggiornare il sistema, vorrei porvi alcune domande.

1) Ritenete consigliabile in questo momento l'acquisto di un nuovo modello o potenziare ed aggiornare il calcolatore da me utilizzato? Non so fino a che punto convenga l'acquisto di un calcolatore che potrebbe avere problemi di compatibilità (hardware e software) con i nuovi Amiga che verranno sviluppati.

2) Molti modelli Amiga hanno il limite della mancanza di un contenitore tower o comunque che li renda molto più espandibili. Dato che è impossibile acquistare un A4000, causa il prezzo eccessivo, vorrei sapere se l'uso di un tower dedicato abbinato ad un Amiga 1200 rende il sistema compatibile come un Amiga 4000, ovvero con la capacità di inserire un lettore CD, Hard Disk, schede grafiche, uideo ecc.

3) Come mai la Escom non produce un A1200 versione tower? Spenderei volentieri i miei soldi per l'acquisto di questa versione, che dovrebbe interporsi tra un A1200 ed un A4000.

Guglielmo Noya
Monopoli (BA)

Ecco le risposte, gentile lettore.

1) Dipende dalle sue esigenze. Bisogna tenere conto che ESCOM ha promesso un Amiga Risc tra la fine 1996 inizio 1997. Dunque almeno per un anno i nostri Amiga nati in Commodore la faranno da padrone. Se lei sente l'esigenza di lavorare seriamente con Amiga. deve naturalmente cambiare il suo Amiga che oramai dotato di Kickstart 1.3 e di ECS, è decisamente superato. Sta a lei decidere se "può permettersi" di aspettare un anno (più o meno) le nuove macchine (che probabilmente avrunno comunque un prezzo non economico dato il costo della architettura RISC e i .sostanziosi investimenti che la ESCOM vi sta riversando) o acquistare subito un Amiga 1200. Quest'ultimo è sicuramente computibile con tutto il software sviluppato in questi anni quando la Cotnmodore era viva, mentre le future mucchine dovranno probabilmente attendere, dopo l'uscita, parecchi mesi per avere almeno qualche titolo specifico e molto tempo per avere un buon parco software paragonabile a quello di Amiga 1200/4000 attuale.
2) Dipende dal contenitore, naturulmente. Deve prenderne visione e chiedere al negoziante quale tipo di espandibilitu fornisce.
3) Questo dovrebbe chiederlo alla ESCOM, non a noi! Effettivamente il gap tra i prezzi al pubblico praticati da Giunti per Amiga 1200 (caruccio) e per Amiga 4000 (costosissimo) consentirebbe configurazioni intermedie. È probabilmente una scelta di marketing, ma non ci sentiamo di escludere che Escom, mentre lavora ai Power Amiga ed al nuovo sistema operativo, decida di produrre una macchina intermedia sfruttando l'hardware e la tecnologia già disponibili su Amiga 1200. Questo è infatti anche il fulcro di nuove configurazioni promesse, tra le quali una sorta di "Envision", un sistema di navigazione Internet integrato e, forse, altro ancora.

L. C.

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. La rubrica della posta è l'unica parte della rivista dove voi lettori potete dare sfogo al vostro "estro". Inviateci anche immagini o altro se volete rendere più simpatico questo angolo di rivista.

Scrivete a:
ENIGMA AMIGA RUN
C/O G.R. EDIZIONI
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modeni potete contattarci con un Email:

Compuserve: 72324,1174
Fidonet: 2:331/101.12
Internet: yuri@skylink.it

Siamo anche raggiungibili su World Wide Web:

URL: http://www.skylink.it/ear/main.html

Orgoglio Amiga, ma senza inchiostro!

Sono un orgoglioso possessore di un Amiga 4000 con 68040 a 40 MHz, 12 Mbyte di memoria, HD da 730 MByte SCSI, CD ROM SCSI e la Cybervision 64 con 2 MByte di memoria. Lavoro nel campo degli spot pubblicitari e trovo l'Amiga più che professionale: se avesse un cuore Risc sarebbe perfetto. Ecco le domande.

1) Vorrei delle delucidazioni riguardo l'abbonamento all'edizione Super EnigmA Amiga Run con CD ROM. al quale sarei seriamente interessato.

2) Ho appreso che la Escom ha aumentato enormemente i prezzi di vendita dei 4000T e del 1200. Secondo voi la Escom ha intenzione di fare uscire Amiga dal mercato dei computer domestici o si è decisa a fare concorrenza ai più richiesti Mac? A mio parere la Escom ha fallito già in partenza e come la vecchia C= ha promesso sogni (Amiga RISC) senza avere le idee chiare sul come promuovere e ribaltare una situazione grave come l'attuale.

3) Ho problemi a reperire dei data disk per il formidabile Light Wave, precisamente non riesco a trovare Umanoids, un disco dati contenente vari oggetti riguardanti il corpo umano e le espressioni facciali. Sapreste indicarmi un indirizzo o un distributore in Italia'?

4) Potreste pubblicare qualche Be Bop riguardo l'AmigaDOS e le librerie di sistema?

5) Ho letto che nel pubblico dominio esistono programmi per migliorare le performance del sistema, come ad esempio librerie matematiche riscritte e più veloci, comandi DOS dell'Arexx e altre utility e Commodities. Ci sono tanti software di questo tipo di cui parlare e che potrebbero diventare una rubrica fissa, non pensate?

Giuseppe Padula
(località sconosciuta)

Complimenti per il suo sistema Amiga: noi avremmo apprezzato che disponesse. tra tanto "ben di dio", anche di una stampante laser od almeno di un nastro ben inchiostrato della sua stampante ad aghi, visto che abbiamo perso la vista per leggere la sua lettera...

l) Le modalità di produzione e diffusione della versione di EnigmA Amiga Run col CD ROM sono attualnzente ancora al vaglio. Non appena avremo dati di vendita sicuri di EAR con CD e saranno prese decisioni, a livello editoriale, sulla campagna ubbonamenti della nuova edizione, lo ,faremo sapere su queste pagine. L'intenzione nostra è di produrre un CD ROM tutti i mesi, pertanto non dovrebbero esserc,i problemi a istituire una campagna abbonamenti, ma. ripetiamo, P una decisione che andrà presa a livello editoriale e non certo da noi redattori (che saremmo pronti a produrre anche due CD ROM al mese!).

2) Effettivamente l'aumento dei prezzi non favorirà, in questo periodo, la ripresa di Amiga. A parte la necessità di una massiccia campagna pubblicitaria (la maggior parte degli operatori, dei negozi e del grande pubblico, ma anche i vecchi utenti Amiga pensano che Amiga sia ancora addormentato o morto irrimediabilmente e non sa nulla di Escom e Giunti). occorrerebbe incentivare ,fortemente le software house a produrre nuovamente software per le vecchie piattaforme. Ci auguriamo anche di non dovere attendere un anno o più, come promesso da Escom, per vedere i Power Amiga, altrimenti quando arriveranno saranno probabilmente già superati, visto che da subito i Power PC sono montati in macchine Apple e, durante il 1996, saranno installati anche su piattaforma OS/2, Linux eccetera. Speriamo infine che il nuovo sistema operativo sarà all'altezza, ovvero molto meglio, rispetto ai progressi ,fatti anche negli altri ambienti, vedi Windows 95, OS/2, Linux eccetera.

3) Non sappiamo se tale CD P distribuito in Italia. Se qualche rivenditore vuole farsi vivo con noi, lo faremo sapere a tutti i nostri lettori.

4) Ottimizzare AmigaDOS P un soggetto trattato già alcune volte negli otto anni di EnigmA. Non è possibile dare molte informa,-ioni nello spazio di un Be Bop, essendo un argomento molto tecnico e che richiede una buona base teorica, ma vedremo cosa possiamo fare.

5) Molte delle librerie delle quali "ha sentito parlare" si trovano proprio sui CD ROM acclusi alla nostra EnigmA Amiga Run e gli aggiornamenti saranno ovviamente pubblicati nei prossimi numeri. I programmi di dominio pubblico più interessanti vengono pubblicati sia sul nostro dischetto sia sul CD ROM sia più estesamente nella nostra rivista gemella EnigmA Amiga Disk, che ogni mese pubblica dieci o dodici titoli di pubblico dominio/shareware di largo interesse.

L.C.

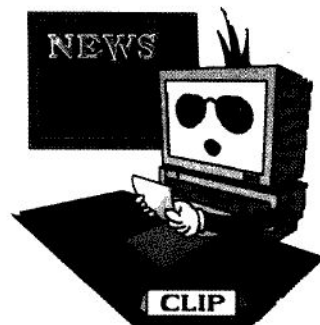
HotLine!!!

Per ogni quesito tecnico inerente gli argomenti trattati sulle nostre riviste Amiga, telefonare **ESCLUSIVAMENTE** il giovedì mattina dalle ore 10.00 alle ore 12.00 al numero:

(02)38.01.00.30

Fuori da questa fascia oraria è possibile contattarci via fax **(02)38.01.00.28** o via internet **yuri@skylink.it.**

Novità dal mondo Amiga

a cura di **Marco Amato** e **Michele Iurillo**

Guten Tag e Buon Anno a tutti, liebe Freunde (trad. "cari amici", NdR)! Amiga è ormai chiaramente avviato sulla strada che lo riporterà agli antichi splendori e da Bensheim, sede della Amiga Technologies, come da tutta la Germania il messaggio è forte e chiaro: AMIGA IST WIEDER DA!, come dire che Amiga is back!. E pensare che un anno a fa a quest'ora ci stavamo ancora macerando le meningi sulle sorti del nostro beneAmato... Non c'è che dire, il futuro è sempre ricco di sorprese, come ricca è anche l'offerta di News di questo mese:

È disponibile **StormC,** il nuovissimo sistema di sviluppo per C/C++. Nel pacchetto sono contenuti: I'editor, il compiler, il linker, il debugger e la run-shell. Il punto di forza di StormC è costituito dalla gestione interattiva dei progetti, che a differenza dei soliti "make" consente un'amministrazione completa di tutti i componenti del progetto (i sorgenti, gli include, la documentazione ecc.) e la relativa rappresentazione grafica. Il velocissimo editor evidenzia colorandole, le parole chiave, aumentando così la leggibilità del sorgente. Il compilatore genera codice ottimizzato per l'intera famiglia 680x0, compreso l'MC68060 e il 68881/68882. La Run-Shell offre un sistema runtime per evidenziare eventuali errori e per la prima volta su Amiga il cosiddetto 'resource tracking'. Mediante la run-shell è inoltre possibile avviare il source-level-debugger addirittura durante l'esecuzione del programma! Il debugger lavora in stretta collaborazione con l'editor e ne utilizza appieno I'output: in questo modo anche in fase di debugging restano inalterate tutte le caratteristiche grafiche del sorgente, come le identazioni e la colorazione delle parole chiave; anche il posizionamento di breakpoint avviene in maniera molto confortevole. Per quanto riguarda la commercializzazione va detto che è disponibile una versione preview che offre tutte le funzioni della versione standard per un periodo di sessanta giorni. I 20. - DM dell'acquisto vengono considerati come un acconto se successivamente si decide di acquistare la versione completa, il cui costo è di 598. - DM.

Haage** & **Partner Computer
Mainzer Str, 10a,
D-61191 Rosbach v.d.H.
(Germania)
Tel. (0049)6007.93.00.50
Fax. (0049)6007.7543

Dopo l'ennesima vittoria del corridore di F1 **Michael Schumacher,** vero beniamino in terra teutonica, la sua **Benetton Ford** è ora disponibile anche come oggetto per il programma di raytracing **CINEMA 4D.** Come tutti gli altri MAXON-object, anche questo è fedelissimo fin nei minimi particolari: è possibile ad esempio simulare una fermata ai box ed eseguire la sostituzione degli pneumatici, durante la quale è chiaramente visibile la riproduzione maniacale della struttura dei giunti di attacco della ruota al mozzo. Ma anche tutti gli altri dettagli della macchina sono fedelmente riprodotti, come il cruscotto, la pedaliera ecc.

MAXON Computer GmbH,
Industriestr, 26,
D-65760 Eschborn
(Germania)
Tel. (0049)6 1.96.48.18.11
Fax. (0049)6 1.96.41.885

Animage è un pacchetto per la combinazione di grafici e animazioni. Non c'è limite in quanto a formati gestibili, grafici e animazioni vengono fusi in un tutt'uno con un unico formato. È disponibile una vasta gamma di effetti speciali: lucentezze, ombreggiature, effetto patina, prospettive e tanti altri che vengono automaticamente variati a seconda dell'animazione conferita agli oggetti. I risultati possono in ogni momento essere visionati in una micro anteprima senza dover attendere lunghi tempi di calcolo - un nuovo modo di intendere il WYSIWYG !. Il prezzo è di circa 250 marchi.

proDAD, Feldstr. 24,
D-78194 Immendingen
(Germania),
Tel. (0049)74.62.69.03
Fax. (0049)74.62.74.35

È disponibile la versione **3.0** del notissimo Workbench-expander MUI. Fra le novità sono da segnalare: Drag & Drop, Popupmenu e il Bubble-Help. I settaggi sono ora visivamente ben disposti e suddivisi per tematiche; le impostazioni specifiche possono essere modificate direttamente dal programma applicativo. I problemi che alcune regolazioni presentavano nelle precedenti versioni di MUI, invero un po' scomode, come il salvataggio della posizione di una finestra, sono stati risolti in maniera molto elegante. La quantità di memoria impegnata è stata notevolmente diminuita e il tutto risulta chiaramente più veloce. MUI 3.0 resta naturalmente del tutto compatibile con le versioni precedenti, anzi, i vecchi programmi MUI riescono addirittura a sfruttare le nuove caratteristiche; ovviamente solo i pro-

grammi sviluppati direttamente sotto MUI 3.0 riescono ad utilizzare al meglio tutte le potenzialità dell'expander.
L'update per utenti registrati costa 20 marchi ed è subito disponibile presso Stefan Stuntz (ehm!). Importante: l'offerta di update è valida solo per utenti registrati personalmente, le versioni contenute su CD o dischetti allegati a riviste non sono upgradabili! Per tutti gli altri il prezzo è di 40. - DM.

Stefan Stuntz,
Eduard-Spranger-Str.7,
D-80935 Monaco (Germania)

Il nuovo data manager della Maxon costituisce di fatto un'espansione di **MaxonTWIST** ma può girare anche come applicazione indipendente. Le sue funzioni vanno dalla gestione di dati privati a quella degli indirizzi (con tutte le opzioni del caso, come ad esempio l'inserimento di fototessere), da quelle di agenda alla stampa di etichette.
Anche la gestione della corrispondenza è curata nei minimi dettagli, con la stampa degli indirizzi sulle buste che avviene facendo automaticamente riferimento a opportuni campi sulle lettere. In aggiunta a tutto ciò vengono ottimamente gestiti anche CD audio cassette e video, con dati audio e video al seguito, con relativo calcolo dei dati di durata e stampa di etichette.
Il prezzo: 100. - DM

MAXON Computer GmbH,
Industriestr. 26,
D-65760 Eschborn
(Germania),
Tel. (0049)61.96.48.18.11
Fax. (0049)61.96.41.85

Per Amiga 1200 è stata presentata la scheda **PCMCIA Comcard-I**, interfaccia seriale da 460.000 bps. Il prezzo è di 200. - DM

VMC,
Spargelstr. 8,
D-68809 Neuluheim
(Germania),
Tel. (0049)62.05.39.20.65
Fax. (0049)62.05.39.20.67

È disponibile la nuova release 3 del programma matematico **Maple V** versione Amiga. Oltre a numerose nuove funzioni è stato anche dotato di una nuova interfaccia

utente. Il prezzo è di 1500. - DM (per ricercatori 1150. - DM)

Scientific Computers GmbH,
Franzstr. 107,
D-52064 Aachen (Germania),
Tel. 0049-241-47075-0,
Fax. 0049-241-44983
URL: hftp://www.scientific.de
EMail: maple@scientific.de

La DBLine si è messa a fare sul serio. L'importazione dei prodotti è sempre molto attiva. ma la grande novità è l'orario esteso di apertura. Sarà possibile ordinare i prodotti per Amiga anche nelle ore serali.
Uno dei prodotti presentati nelle ultime ore è il nuovo Image Vision un programma per le presentazioni multimediali vagamente ispirato ad Amiga Vision.
Per informazioni

DB Line srl
v.le Rirnernbranze 26/c
21024 Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0332)76.72.44
WWW: www.dbline.it

Digita Organiser raddoppia!

di ***Michele Iurillo***

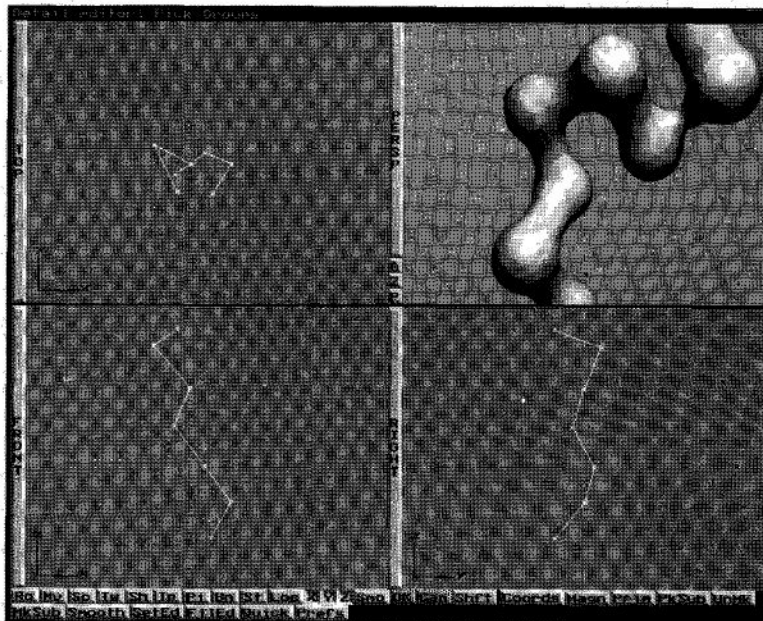
È giunta in redazione la versione 2 di Digita Organiser. Molte sono le novità inserite in questa versione. È possibile realizzare dei collegamenti tra gli appuntamenti e gli indirizzi o qualsiasi altra cosa. Se per esempio sul nostro plan abbiamo un appuntamento con il Sig. Baresi, possiamo instantaneamente sapere il numero di telefono del suddetto signore se è presente nella nostra agenda. Se l'appuntamento è fissato presso un hotel presente nei "supplements" con un altro clic possiamo sapere l'indirizzo di tale hotel. Oltre alla novità sui link è segnalato un miglioramento generale nella velocità operativa e una stabilità maggiore.

Ma in casa Digita le novità non sono finite. È stato annunciato Wordworth 5!.

Digita International Limited
Black Horse House
Exrnouth EX8 1JL
Tel.(0044) 1.395.270.273

Imagine 4.0

di ***Paolo Griselli***

È finalmente finito il programma di upgrade annuale della Impulse, relativo al più discusso software per la grafica tridimensionale su piattaforma Amiga. Imagine, ora giunto alla versione 4.0, si propone come software "completo" per lo sviluppo, la modellazione ed il rendering di qualità di scene in tre dimensioni. Nonostante le ragguardevoli migliorie, molte rimangono le attese disilluse, prima tra tutte il mancato restyling della "particolare" interfaccia grafica adottata dal programma, in totale antagonismo rispetto allo stile Amiga Dos. Vi proponimo di seguito la lista delle new feature introdotte:
- gestione delle soft shadow (solo in ray tracing), ottenute, come nel caso di Real **3D,** per sovracampionamento delle sorgenti luminose
- possibilità di applicare il motion blur a sequenze animate
- introduzione della modellazione per metabal1 (blobs)
- raggruppamento di oggetti in strutture gerarchiche a "cascata" automatico
- possibilità di cancellare file direttamente dal Detail editor
- possibilità di utilizzare i moduli FX direttamente nel Detail editor, alla stregua di un qualsiasi tool di modellazione
- implementazione di un potente strumento per la smussatura automatica degli oggetti
- caricamento automatico delle immagine backdrop nello Stage editor, in conseguenza del cambio del fotogramma corrente
- selezione automatica del nuovo oggetto, "nato" in seguito ad una operazione di cut-paste
- migliorie nella gestione e nella resa dei campi stallati.

Johnny Mnemonic: Cyberspazio, cybercultura

di ***Emil Abirascid***

La tiepida attenzione con la quale il pubblico ha accolto Johnny Mnemonic, la versione cinematografica di uno dei più noti racconti di William Gibson, non sembra oscurare la fama dell'autore tra gli appassionati della cybercultura Non è stato un grandissimo successo, ma forse, considerando i non troppo felici adattamenti cinematografici, la versione "movie" di Johnny Mnemonic, come spesso accade, non si è rivelata all'altezza del libro, o meglio del breve racconto che William Gibson ha scritto alla fine degli anni Ottanta e che oggi è pubblicato all'interno di una raccolta dal titolo "La Notte che Bruciammo Chrome". La trama del film ricalca quella del libro: il corriere mnemonico che trasporta a pagamento informazioni immagazzinate nel suo cervello si trova nella brutta situazione di essere inseguito dalla mafia del tempo che vuole a tutti i costi i dati che trasporta e, allo stesso tempo, nell'impellente necessità di trovare il codice per scaricare i dati che occupano più memoria di quella che Johnny può realmente trasportare. Alla fine, naturalmente, vincono i buoni.

"Johnny Mnemonic" appare per la prima volta sulle pagine della rivista statunitense di fantascienza Omni alla fine degli anni Ottanta, insieme ad altre storie come "New Rose Hotel" e "La notte che bruciammo Chrome". Quest'ultimo racconto diventa anche il titolo del libro che raccoglie le migliori storie brevi di William Gibson: oltre a "Johnny Mnemonic" e a "La notte che bruciammo Chrome", ci sono "Il Continuum di Gernsback" dove si prende di mira il fondatore della tradizione fantascientifica, "Frammenti di una rosa olografica", "Hinterland", "Il mercato d'inverno", "La razza giusta" scritto con John Shirley, "Duello" scritto con Michael Swanwick e "Stella rossa, orbita d'inverno" scritto con Bruce Sterling. È proprio Bruce Sterling, tra i più importanti scrittori di fantascienza della nuova generazione, uno dei principali ammiratori di William Gibson che descrive come colui che è stato capace di dare nuovi impulsi a un genere letterario che si era ancorato a punti di partenza diventati presto noiosi: i robot, le astronavi, il miracolo atomico; storie sul dopo-olocausto, storie di fantasie spada e magia e le tantissime "space opera" dove imperi galattici regolarmente crollano per dar vita a società anarchiche e barbare. Gibson, pur consapevole delle radici della fantascienza, parte da presupposti diversi: le biotecnologie, la cibernetica, le reti informatiche, aspetti dei quali analizza anche il "lato oscuro", e, al contrario della maggior parte degli autori, si assume il rischio e la responsabilità di occuparsi realisticamente del futuro.

Nel 1985 il primo romanzo di Gibson "Neuromance" vince tutti i premi del settore e consacra l'autore come vero padre della cyberculture.

William Gibson viene a trovarsi in breve tempo al centro di un sempre più vasto consenso nel mondo degli autori di fantascienza, a testimonianza di questo vi è la facilità con cui collabora con altri scrittori dando vita a storie come "La razza giusta", un horror spumeggiante, "Stella rossa, orbita d'inverno", un affresco dettagliato sul futuro prossimo caratterizzato da una visione globale e multiculturale e "Duello", brutale e terribile dove bassifondi e alta tecnologia si fondono nel migliore stile dell'autore.

Amiga al Comdex di Las Vegas

di ***Luigi Beltrame***

L'Amiga al Comdex? Per noi inviati dalla G. R. Edizioni, passare dallo stand Amiga della più importante fiera americana d'informatica, era una tappa più che obbligata. Ma a dire la verità, il primo giorno siamo andati alla ricerca di macchine Amiga, ma nel padiglione sbagliato, quello dedicato al PowerPC. Lì ci guardavano un po' come alieni, e si chiedevano come facessimo a sapere della nascita di una Amiga con questo processore. Poveri ingenui. Dal Las Vegas Center (sede principale del Comdex) ci hanno detto che lo stand Amiga si trovava al Sands (uno dei soliti mega alberghi che ospitano, oltre alle slot machine, anche grandi aree espositive), nello spazio più dedicato al multimediale. Ci aspettavamo uno stand piccolo, e invece le dimensioni erano discrete, e c'erano installate tutta una serie di macchine Tower e Amiga 1200, con i software più spiccatamente multimediali e di produzione video. Allo stand c'erano dei "ragazzi" che ancora una volta ci negavano l'esistenza di una macchina PowerPC, anche se ammiccando siamo riusciti a strappare che un qualcosa del genere è in fase di studio, ma alla fine ne sapevamo più noi di loro. L'unica nota dolente era il cartello posticcio che era stato posto sopra ogni macchina: segnalava il fatto che le macchine non avevano ancora superato il test governativo, e che quindi il prodotto avrebbe potuto subire delle modifiche. Ma se il 1200 è sul mercato da anni!

Novità da DB-Line

La casa varesina importa numerosi CDROM e altri prodotti direttamente dalla Germania e da altri paesi. Tra gli ultimi arrivi segnaliamo Aminet Set 1 e 2, Aminet 7, Aminet 8 e Aminet 9 (imminente), Meeting Pearls Vol II e III, Euroscene II, Almathera Ten-on-Ten (con dieci CD-ROM!), 3D Arena, Light ROM vol I e vol II, Fresh Fish.

La Db-Line vanta anche una buona dose di software per i nostri Amiga: Art Department Pro v2.5, Brillianche v2.0, Directory Opus 5, Disk Salv v3.0, Personal Paint v6.4, Scala MM400, Photogenics 1.2 oltre a Lightwave 3D v4.0. Tra le novità proposte da DbLine c'è anche la possibilità di ricevere via Internet listini e informazioni. Per accedere al servizio Db-Email è sufficente mandare un messaggio a:

info@dbline.it

con una richiesta di informazioni. Per chi non ha a disposizione il Modem:

Db-Line
Viale Rimembranze 26/C
21024 Biandronno (VA)
Tel. (0332) 768000
Tel. (0332) 767220
Fax. (0332) 767244
BBs. (0332) 767383
URL: http://www.dbline.it

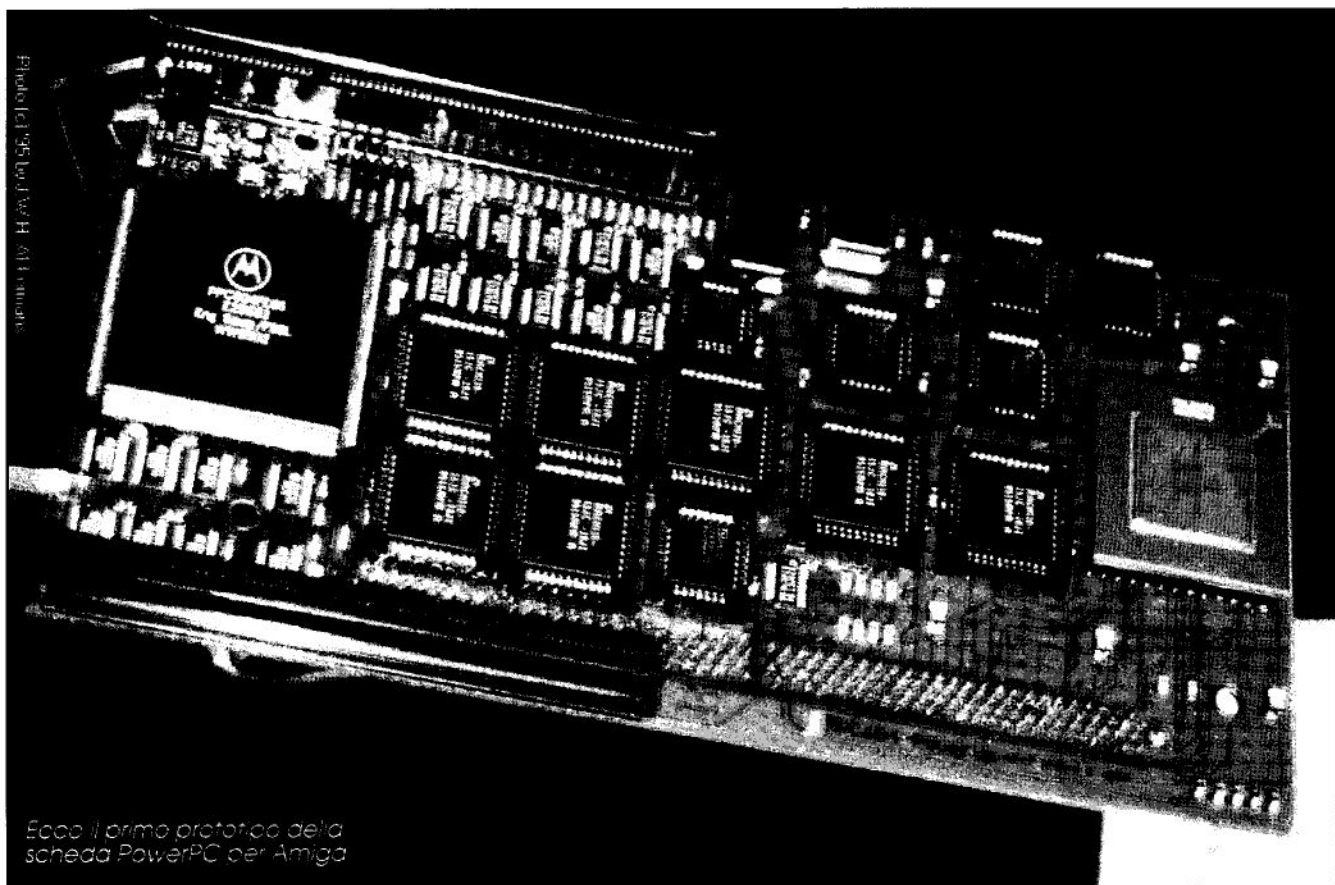
Per la ragnatela...

Dai primi di gennaio è stata rilasciata la versione 3.0 della pagina Web di Enigma Amiga Run. Il ritardo è stato dovuto ad un lunghissimo debug. La versione 4.0 compatibile con HTML 4 sarà rilasciata nel mese di marzo.

http://www.skylink.it/ear/main.html

Amiga e PowerPC

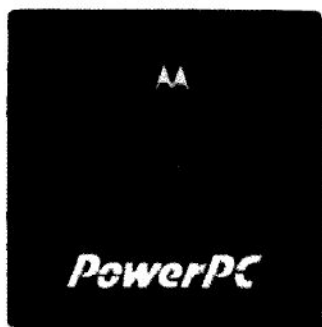
Discorsi, messaggi Internet, novità freschissime sul futuro di Amiga in questo speciale che non poteva mancare nel numero del nuovo anno di Enigma Amiga Run.

Ecco il primo prototipo della scheda PowerPC per Amiga

Speciale Power Amiga

di ***Luigi Callegari, Marco Amato, Michele Iurillo***

Riportiamo qui i testi, tradotti ed adattati, delle conferenze stampa ufficiali tenute dai responsabili di Amiga Technologies nel mondo. I monologhi, tenuti davanti ad un pubblico di ascoltatori, sono stati naturalmente condensati ed adattati per risultare possibilmente gradevoli alla lettura, facendo ogni sforzo per dare tutte le informazioni interessanti in modo corretto e preciso.
Cominceremo, ovviamente, con l'annuncio del **VTU** dove finalmente la Amiga Technologies presenta il futuro "power" della linea Amiga.

Petro Tyschtschenko a Los Angeles
Signori e signore, distinti ospiti.
Sono estremamente lieto di essere qui a Los Angeles alla nostra prima conferenza al Video-Toaster Show negli Stati Uniti.

Lasciate prima che mi presenti. Mi - chiamo Petro Tyschtschenko, e sono il presidente di Amiga Technologies. Ho lavorato per dodici anni alla Commodore, dove ero responsabile della logistica a livello mondiale.
Vi illustrerò ora in poche parole la nostra organizzazione. E vi spiegherò come è nata.
Amiga Technologies GmbH è una sussidiaria controllata al 100% dalla ESCOM AG, una società pubblica. Il 25% delle azioni appartengono alla Quelle, la prima catena al dettaglio tedesca, il 12,5% alla RWE, uno dei principali fornitori tedeschi di cablaggio, il 10% a Siemens-Nixdorf e il 38,5% a Manfred Schmitt, fondatore e presidente del consiglio di amministrazione. Infine il 14% delle azioni è suddiviso tra altri azionisti.
Nell'agosto 1994, quasi un anno prima di quel 21 aprile quando la ESCOM AG rilevò i diritti della Commodore, Manfred Schmitt, presidente della ESCOM AG, mi disse: "Petro, voglio l'Amiga". Da quel momento in poi, fui incaricato di concludere l'accordo che la comunità Amiga attendeva: rilevare i diritti e i brevetti di Commodore International e dare ad Amiga una nuova casa.
E' stato un compito arduo, la situazione della Commodore era complicata e molte altre società erano interessate all'affare. Ma la nostra strategia del silenzio ci ha aiutato ad agire più velocemente e in modo più efficace. Nessuno ha saputo della ESCOM prima che l'affare fosse concluso.
L'obiettivo successivo è stato quello di costituire la società. L'annuncio fu fatto ufficialmente durante la nostra conferenza stampa tenutasi a Francoforte il 30 maggio 1995. Amiga Technologies ha sede a Bensheim, 60 km a sud di Francoforte e a pochi chilometri da Heppenheim, dove ha sede la ESCOM. Attualmente offriamo lavoro a quaranta persone e cresciamo giorno dopo giorno.
Nel corso della nostra ultima conferenza stampa abbiamo fatto molte promesse e preso molti impegni. Oggi voglio invece mostrarvi qualcosa di concreto: ecco Amiga 1200 ed ecco il primo Amiga 4000 Tower.
Questi due prodotti che potete ammirare oggi rappresentano l'eccezionale lavoro svolto in soli tre mesi dal nostro team in Germania assieme ai nostri partner strategici.
Abbiamo venduto i nostri primi 20 mila Amiga 1200 in Europa, ma non solo ai nostri distributori e rivenditori: tutti questi computer hanno lasciato lo scaffale e hanno raggiunto l'utente finale. Sulla nostra lista, ne rimangono da vendere 60 mila.
La domanda è più che soddisfacente. Siamo lieti di constatare che Amiga non ha perso la propria attrattiva sul cliente.
Il successo è paragonabile a quello ottenuto ai vecchi tempi Commodore. L'unica differenza è che ora è stata istituita una nuova gestione delle competenze. Gente motivata che ama e conosce Amiga si occupa di tutti i processi.
Il nostro punto di forza è la dinamicità del nostro team. Reagiamo rapidamente alle nuove situazioni e abbiamo imparato dagli errori della Commodore.
Alcuni pensano che la ESCOM AG abbia acquisito la proprietà intellettuale della Commodore esclusivamente per costruire un po' di computer durante il periodo natalizio e poi abbandonare il mercato. Signori e signore, non è il mio stile, né il tipo di attività che amo intraprendere. Amiga è un progetto a lungo termine; vogliamo ricostruire un mercato e garantire ad Amiga la posizione che merita, in quanto riteniamo che il nostro prodotto sia un'ottima alternativa ai PC e ai Mac.
Non è la prima volta che Escom investe la somma di denaro spesa per l'assorbimento della Commodore. Vogliamo che questo investimento dia i suoi frutti nel futuro.
Il mercato statunitense è molto importante per noi. In questa sede voglio prendere un impegno: non intendiamo concentrare i nostri sforzi esclusivamente sull'Europa. La nostra base è a Bensheim. Ma il nostro mercato è il mondo. L'A4000T è il prodotto più desiderato negli Stati Uniti. Attualmente stiamo valutando le possibilità offerte dalla commercia-

Ecco il nuovo simbolo della tecnologia Power PC su Amiga.

lizzazione negli Stati Uniti dell'A1200.
Il mercato americano per noi non è importante solo per la vendita di hardware. Qui esiste anche un forte potenziale di intelligenza per lo sviluppo. La Newtek ad esempio è per noi un importante partner strategico. Intendiamo supportare il Video Toaster e abbiamo attualmente in corso trattative con la Newtek per la costituzione di una forte alleanza e la stipulazione di accordi di licenza per lo studio di nuovi prodotti basati sulla tecnologia Video Toaster.
Un altro partner per il mercato americano è il nostro nuovo distributore, la SMG, che si occuperà della distribuzione e dei componenti di ricambio sul mercato dell'America del Nord. La SMG è nota ed apprezzata da tempo come fornitore di servizi.
"Set-Top-Box" è un argomento importante per Amiga Technologies. Abbiamo concluso diversi accordi negli Stati Uniti. Ricorderò il nostro contratto con la Viscorp, concluso appena poche settimane fa. La Omnibox in Connecticut è un'altra società con cui abbiamo trattative in corso. Grazie ai sistemi "Set-Top-Box", siamo sicuri che la piattaforma Amiga entrerà in milioni di case. Nessun altro produttore di computer è in grado di fornire un sistema che garantisce il multitasking con solo 2 Mb di memoria.
La nostra collaborazione con la SCALA garantisce ai nostri utenti l'MM300. Tutti i modelli Amiga dotati di disco fisso comprendono infatti il noto pacchetto multimediale. Oltre che un partner, la SCALA è anche un cliente importante per Amiga Technologies. La SCALA ha acquistato infatti 1000 Amiga 4000 Tower per garantire ai propri clienti sistemi multimediali di fascia alta. Io ritengo che Newtek seguirà la stessa strada con altre mille unità per il mercato Video Toaster.
La domanda di Amiga 4000 T è molto forte anche in Europa. Sappiamo che i cartellini del prezzo segnano cifre molto alte, ma questo è dovuto al fatto che l'Amiga 4000 T è a tutti gli effetti un prodotto nuovo per noi. L'avvio della produzione ha rappresentato un'operazione dispendiosa che ha richiesto le competenze e il know-how di molta gente. I miei ringraziamenti particolari in questo senso vanno a Jeff Frank e Georges Robbins. I costi di produzione attualmente sono del 40% più elevati rispetto ai tempi del Commodore.
In realtà pensavamo di far uscire l'Amiga 4000 T prima dell'Amiga 1200, ma la complessità di questo prodotto ha reso impossibile rispettare i tempi previsti. Finalmente, tuttavia, il prodotto è disponibile e i primi modelli sono usciti dalla produzione questa settimana.
Il completamento della prima scheda per Amiga all'interno del nostro stabilimento di produzione dell'A1200 in Francia ha rappresentato per noi un grande momento. Era il 13 settembre 1995. Ed ecco qui la scheda, solo per i vostri occhi.
Signori e signore, vi pregherei di tenere a mente che l'Amiga è il solo computer dotato di un sistema operativo multitasking che non sia in fase alfa o beta. Naturalmente teniamo sempre gli occhi puntati sui nostri concorrenti. Di recente ho visitato una fiera in cui un produttore di computer presentava con orgoglio le sue nuove macchine. Ho chiesto ad uno dei ragazzi dello stand di fornirmi una dimostrazione delle funzionalità di multitasking del suo sistema e lui ha risposto: "Se può attendere un paio di minuti, termino di formattare questo disco e poi le mostro il vero multitasking... " A questo punto gli ho detto: "Non ho più domande".
E' decisamente incoraggiante possedere un punto di forza e scoprire che alcuni concorrenti non sanno neanche di cosa si tratta.
La nostra forza, più che l'hardware, è il nostro sistema operativo. Amiga OS è eccellente e sarà sempre il meglio. Abbiamo deciso di portarlo su altre piattaforme appena possibile. Naturalmente siamo anche consapevoli delle caratteristiche di cui il nostro sistema difetta. Funzioni da lungo attese, tra cui protezione della memoria, memoria virtuale e potenti funzionalità di rete, sono in cima alla nostra lista delle priorità. Speriamo che la prossima versione di Amiga OS riesca ad includere tutti questi aspetti importanti.
Abbiamo inoltre bisogno di software per Amiga. E' assolutamente necessario proseguire lo sviluppo sui prodotti esistenti e parallelamente creare nuove applicazioni sviluppate direttamente su Amiga OS o portate su questo sistema operativo. Stiamo allestendo il supporto per gli sviluppatori di Amiga che opererà tramite sistemi di BSS e Internet. Il nodo tedesco cbmehq è già attivo e funzionante a Bensheim. Abbiamo anche una pagina Web di Amiga Technologies. In futuro saremo sicuramente molto attivi su Internet.
Diventa ogni giorno più evidente che la combinazione Intel-Microsott 95 non soddisfa un gran numero di persone La tendenza allo stabilizzarsi di tale monopolio rappresenta inoltre una minaccia per il mercato del computer.
Per questo motivo è importante che sistemi quali Amiga migliorino la propria posizione sul mercato, in modo che l'utente possa sempre scegliere una via alternativa. Per migliorare la nostra posizione sul mercato, sappiamo che dobbiamo migliorare il prodotto e che questo miglioramento deve avvenire sia dal punto di **vista** hardware sia dal punto di vista software. La famiglia dì processori Motorola 68000 che ancora rappresenta il cuore dei nostri modefli terminerà la propria evoluzione dopo il 68060.
Sapevamo fin dall'inizio che avremmo dovuto cercare un nuovo processore. Le opzioni disponibili erano molte. Motorola ha proposto il Power PC, ma c'erano anche l'HP PA, il Minisparc o i processori DEC Alpha. Tutti offrivano vantaggi e svantaggi, e la scelta è stata molto sofferta.
Il Power PC è veloce, soprattutto se carica un sistema operativo decente. E noi crediamo che con un sistema operativo come l'Amiga OS, il processare Power PC dimostrerà tutta la potenza di cui è dotato e sarà più veloce che con qualunque altro sistema operativo
Un'altra importante ragione che ha portato a questa scelta è stata l'alleanra strategica che questo processore ci assicura. Apple ha già provato l'esperienza di migrare dai processori 68000 al Power PC e noi possiamo imparare da questa esperienza.
Anche Motorola e IBM saranno partner preziosi per il progetto Power Amiga, sia dal lato hardware sia dal lato software. Naturalmente siamo in trattativa anche con IBM e con Apple.
Signori e signore, in totale, nel progetto Power Amiga saranno coinvolte oltre dodici società. Siamo fiduciosi e crediamo che una tale sinergia garantirà presto buoni risultati. La nostra squadra è pronta per partire.
Grazie per la vostra attenzione.

Discorso di Petro Tyschtschenko alla conferenza stampa di Bordeaux

Buonasera signori, sono Petro

Tyschtschenko. presidente della Amiga Technologies GmbH Ho il grande piacere di essere qui per parlare dei retroscena della rinascita di Amiga
Amiga è tornato. ritornato per rimanere, ora e nel futuro, finalmente ancora sul mercato Vorrei ringraziare il personale della Solectron per la loro partecipazione, competenza e professionalità. Ciò che abbiamo conseguito negli ultimi due mesi è frutto di un eccezionale performance logistica. Voglio pertanto ringraziare qui la Motorola, per il suo prezioso aiuto nella rinascita Amiga. Grazie anche alla Mitsumi, per avere fornito appena in tempo le speciali tastiere di Amiga. Grazie alla Microvitec che credo abbia prodotto il miglior monitor per Amiga di sempre. Come avrete capito, il progetto Amiga ha coinvolto varie compagnie in un apprezzabile sforzo corale che ha consentito di conseguire un risultato ambizioso in tempo.
La nostra storia di Amiga inizia nel 1985 Il primo Amiga fu presentato a New York. Sin da allora, rappresentò la piattaforma ideale per tutti coloro i quali desideravano un vero multitasking ed un multimedia integrato Di più, signori miei. che battere soltanto lettere o numeri come sui PC di allora
La Amign Technologies GmbH e stata fondata nel maggio 1995 Siamo dunque una compagnia giovane. ma già con date storiche ecco qui tra le mie mani il primo Amiga 1200 prodotto dalla Solectron. appena ricevuto dal signor Gallant E' uscito dalla catena di montaggio esattamente il 13 settembre 1995. data di rinascita in Francia Per essere sinceri. questo apparecchio è difettoso, dato che ha due condensatori saldati con le polarità invertite e la scheda ha funzionato solo pochi minuti L'errore è stato però rapidamente individuato, corretto e per le schede successive tutti i test sono stati positivi. Infatti, per ogni singola macchina noi facciamo dei test sistematici
Parliamo ora della rinascita di Amiga Tutto è iniziato nel giugno 1995, dopo che Escom AG ha acquistato i diritti per Amiga Technologies dalla precedente società Commodore. Ho viaggiato dal lontano Est alle Filippine, a Cavite, dove la vecchia Commodore aveva un impianto di produzione. Il mio compito è stato di ottenere gli stock di componenti lasciati da Commodore. Tutto è stato come un incubo, dato che nulla era organizzato. Avevo avuto i primi dubbi che non avremmo mai potuto farcela. Era giugno, mese delle piogge e dei tifoni nelle Filippine. Il vulcano Pinatubo?? Grazie a Dio era a riposo. Senza perdermi di coraggio, con l'aiuto di Gwynne Thomas, abbiamo proceduto in questo complicato affare commerciale. I componenti Amiga furono raccolti tramite i liquidatori. da tutte le parti del mondo, e spediti dal lontano Est verso l'Europa e gli USA. Un compito davvero difficile. Originariamente. avevamo pianificato di produrre gli Amiga in Inghilterra, trovandosi là persone di grande esperienza nella produzione di Amiga. Ma alla fine abbiamo deciso per una alleanza con la Solectron, qui in Francia. Non abbiamo comunque abbandonato la Gran Bretagna. dove abbiamo la Microvitec come fornitore dei monitor. Il nostro modello M1438S è già stato celebrato dalla stampa Amiga per la sua perfetta compatibilità con i modi video Amiga. Terremo una conferenza stampa a Bradford, il diciassette ottobre, per celebrare questa cooperazione.
Bordcaux è perfetta per noi. Non soltanto per il vino, riconosciamo anche la competenza della Solectron, una ditta che ha vinto il premio Malcom Baldridge National Quality, a garanzia della affidabilità dei produttori delle nostre macchine. Ora che le prime unità sono state spedite e che possiamo avere i primi riscontri positivi dai nostri acquirenti, sappiamo di avere fatto una scelta giusta. Ho imparato qui a Bordeaux: "l'impossibile non è di Solectron".
La nostra produzione Amiga è stata preventivata in centomila pezzi per gli ultimi tre mesi dell'anno 1995; tutti sono già stati prenotati e tutti saranno prodotti qui a Bordeaux. Siamo davvero soddisfatti dalla richiesta dei nostri rivenditori e siamo altresì soddisfatti di sentire che la stampa Amiga è stata sommersa da telefonate di persone che volevano sapere dove acquistare Amiga. Per soddisfare questa richiesta, il nostro sistema logistico ha lavorato perfettamente. Possiamo spedire direttamente da Bordeaux il materiale a differenti distributori. mantenendo i costi di stock al minimo.
Signori. per concludere, voglio dire di essere soddisfatto del mio team, e di me stesso, per quanto abbiamo fatto. A dispetto delle voci, siamo riusciti in questi mesi a costruire una società che ha rispettato i tempi preventivati. Voglio ringraziare sinceramente anche la stampa specializzata Amiga per il loro continuo supporto e tutti gli utenti Amiga per la loro infinita pazienza.

Discorso di Petro Tyschtschenko a Bradford

Signori, sono qui con la Microvitec per presentare la mia società Amiga Technologies GmbH. Valutando la gestione precedente di Commodore, per la quale ho lavorato dodici anni, dal punto di vista della produzione dei monitor, so che si affidava a nomi come Hyundai, Samsung. Daewoo o Philips, ovvero prestigiosi nomi che basano principalmente la loro produzione in Asia. Io sono conosciuto come un uomo impaziente e mi sono subito chiesto se non poteva esserci una soluzione produttiva in Europa. Sulle riviste Amiga ho letto dei monitor Microvitec, un nome che conoscevo già nel settore bancario e industriale. A Monaco (noi di EAR c'eravamo, N.d. R.), durante una grande conferenza stampa, ho avuto la possibilità di parlare con molta gente dei monitor e di Amiga ed ho sentito vari commenti positivi su Microvitec. Questo mi convinse a considerare una soluzione europea. Prendendo contatto con i responsabili della Microvitec Germany e chiedendo dei preventivi sui monitor. specificando le caratteristiche richieste, ho capito presto che rappresentavano davvero la migliore soluzione dal punto di visto tecnico. Invece di scegliere un prodotto di basso prezzo, ho deciso di andare al livello medio e di preferire la buona qualità. Un punto a favore di Microvitec è la sua collocazione europea. il nostro principale mercato Amiga. Questo pcrfeziona la nostra logistica notevolmente e mantiene bassi i costi.
Venendo al nostro monitor M1438S. le iniziali stanno per "Monitor" e "Stereo", mentre 14 rappresenta ovviamente la dimensione. La cifra 38 rappresenta la capacità del monitor di sincronizzare tutte le frequenze video orizzontali di Amiga. ovvero tra 15 e 38 Khz. Proprio quel che ci vuole per un computer multimediale come Amiga. Abbiamo già notato un riscontro positivo dalla stampa Amiga. Una piccola pecca riguarda l'uso del monitor con i genlock, ma gli ingegneri della Microvitec stanno già lavorando su di esso.

Per quanto riguarda la distribuzione, le prime spedizioni del monitor M1438S sono iniziate a metà settembre. Dopo qualche difficoltà iniziale, ora abbiamo tutto sotto controllo. Per l'ultimo quadrimestre 1995 abbiamo già venduto tutte le 15 mila unità preventivate in produzione. Per il mercato inglese, possiamo inviare il materiale direttamente dalla filiale a Bradford che consente di risparmiare tempo e denaro. I traffici per l'Europa continentale sono invece gestiti dal centro a Braunschweig.
Per quanto riguarda il 1996. non pensiamo di ritornare alla produzione asiatica ma di rimanere con la Microvitec in Inghilterra. Certamente la questione dei prezzi è importante per noi. ma siamo certi che Microvitec sarà molto cooperativa sotto questo punto di vista e stiamo discutendo questo aspetto. Per quanto riguarda l'offerta, pre ora offriremo il modello da 14", ma per il CEBIT di Hannover abbiamo previsto inode!li da 15" e 17". Vorremmo sostituire quanto prima il modello da 14" con quello da 15" senza aumento del prezzo di vendita al pubblico. Il monitor da 17", in particolare. sarebbe un vero outsider nel mercato Amiga. Abbiamo già presentato un prototipo a Berlino ed il grande riscontro del pubblico ci ha convinto a distribuirlo appena possibile. Il monitor è in grado di agganciare automaticamente tutte le frequenze orizzontali da 15 a 64 Khz. pertanto potrà essere usato da tutti gli utenti Amiga dotati di schede grafiche a 64 bit e contemporaneamente mostrare tutte le risoluzioni degli schermi VGA. Non vi è attualmente competizione per questo prodotto sul mercato e sappiamo che il monitor Amiga sarà apprezzato da tutti gli utenti, anche dal lato PC c Macintosh. Le nostre previsioni di produzione sono di 60 mila apparecchi per il 1996, ovvero un affare di circa 20 milioni di sterline. Inizieremo con 10 mila modelli da 14" per il primo quadrimestre e stiamo trattando per i successivi quadrimestri, insieme a 100 mila Amiga 1200 e 20 mila Amiga 4000 T.
Per quanto riguarda le schede 68060 per Amiga 4000 T, purtroppo dovremo ritardarle al prossimo anno, a causa delle difficoltà di fornitura della Motorola e di altre compagnie.
Per l'anno prossimo contiamo di vendere 500 mila Amiga 1200 e 50 mila Amiga 4000 T. Nel frattempo proporremo nuovi modelli nella fascia bassa e media. Abbiamo intenzione di presentare il nuovo lettore di CD ROM per Amiga 1200 alla fiera Amiga a Colonia.
Insomma, vogliamo dimostrare che un produttore di computer può essere competitivo in Europa senza bisogno di trasferire la produzione nell'est, come fece Commodore. Il nostro mercato principale è l'Europa, ma abbiamo un grande potenziale anche negli Stati Uniti. Attualmente. nelle nostre previsioni, non abbiamo compreso il mercato americano perché siamo ancora in trattativa con distributori e futuri partner per trovare una soluzione per coprire il mercato nordamericano. Le trattative sembrano promettenti: uno dei distributori ha già ordinato cinquecento monitor. Saremo ovviamente felici di esportare monitor inglesi negli USA, ma il mio sogno personale è di riuscire ad esportare monitor europei in Asia. Sarebbe un grande riconoscimento per il lavoro fatto da Microvitec e Amiga Technologies.

Discorso tenuto alla Amiga-Messe da Manfred Schmitt Colonia 11/11/95
Signore e signori,
dato che sono presenti molti ospiti provenienti non solo dalla Germania, questa conferenza sarà tenuta in lingua inglese.
Mi chiamo Manfred Schmitt e sono il fondatore e il presidente della ESCOM AG. Vorrei darvi il benvenuto a questa serata dedicata al software e ringraziarvi per la vostra partecipazione.
Sicuramente conoscerete la ESCOM come uno dei principali rivenditori di PC in Europa. Durante lo scorso anno fiscale 1994, abbiamo raggiunto un fatturato di 1,85 miliardi di marchi tedeschi, offerto lavoro a 2300 persone e venduto 410 mila PC in tutta Europa. Possediamo 450 punti vendita in nove paesi europei. I nostri mercati principali sono la Germania, dove gestiamo qualcosa come 140 negozi, e la Gran Bretagna. Nel Regno Unito siamo i maggiori rivenditori di PC, e raggiungeremo i duecento negozi entro la fine dell'anno.
Il termine rivenditore di PC, tuttavia, oggi non è il più adatto a caratterizzare la nostra attività. La nostra strategia è infatti in mutamento: la nostra società passerà da semplice rivenditore di PC a società multimediale. In questo senso, l'acquisizione della proprietà intellettuale della Commodore e dell'Amiga, avvenuta sei mesi fa, ha rappresentato un passo importantissimo.
Sicuramente confermerete che Amiga rappresenta una presenza promettente sul mercato in crescita del multimediale. E probabilmente vorrete chiedermi cosa hanno fatto i collaboratori della ESCOM nei mesi scorsi con Amiga e cosa faranno nel prossimo futuro.
Amiga Technologies è diventata una piccola, ma efficiente società multinazionale e attualmente offre lavoro a quaranta persone. La gamma di prodotti Amiga è di nuovo sul mercato, come preannunciato, e viene distribuita in oltre venti paesi.
Questo, signori e signore, è il risultato della determinazione, della motivazione e della competenza del team di Amiga, guidato da Petro Tyschtschenko e Stefan Domeyer. I progetti sono stati rispettati. Congratulazioni a tutti loro.
Come tutti sappiamo, l'Amiga è un computer stupefacente Anzi, è molto di più di un semplice computer. È un'istituzione con gruppi di utenti, una comunità, sostenitori e persino appassionati. Ci sono fiere per Amiga, riviste per Amiga, club di Amiga, persino T-shirt e tazze da tè!
Normalmente, nel settore dell'informatica quando scompare il prodotto principale. il mercato crolla immediatamente. Amiga è scomparso per un anno e mezzo, tuttavia il mercato, sebbene un po' contratto, è rimasto vivo e florido.
Una simile risposta è decisamente notevole. Dimostra la qualità del concetto Amiga e la dedizione della base utenti.
Io credo che alcuni dei nostri concorrenti sottovalutino il potere e il potenziale di ciò che il nome Amiga rappresenta. Noi no. Noi siamo perfettamente consapevoli di ciò che abbiamo e, credetemi, signori e signore, otterremo dei risultati!
Amiga non solo possiede una propria comunità di utenti, ma una delle migliori basi di sviluppatori. I programmi di dominio pubblico e sha-

reware su Amiga sono migliori e la qualità disponibile non ha pari su altre piattaforme.

L'utilità di una tale comunità di sviluppatori dedicata ad Amiga è evidente. Fornisce software di buona qualità e spesso emergono prodotti commerciali che espandono il mercato del software. Si tratta di un aspetto essenziale e quindi il supporto agli sviluppatori rappresenta una delle priorità principali. Tale supporto sarà disponibile principalmente sotto forma di servizi on-line su pagine Web o su server FTP.

Intendiamo semplificare il più possibile le procedure di certificazione. Vi prego di non esitare a chiedere informazioni nel corso della sessione delle domande. La persona di riferimento è il signor Hohfmann.

Abbiamo inoltre stretto contatti con società di software per assicurarci che riprendano lo sviluppo di prodotti per Arniga. Abbiamo in previsione nuovi contatti con società non Amiga.

Da quando abbiamo dato il via all'operazione Amiga. girano diverse voci riguardanti i nostri progetti futuri. Una di esse affermava che Amiga sarebbe solo un petardo lanciato per il periodo di Natale e che il progetto sarebbe stato quindi abbandonato poco dopo.

Signori e signore, si tratta sicuramente di un sogno della concorrenza!

In realtà. Amiga non è un progetto a breve termine. ma un elemento strategico della nostra strategia multimediale, come ho già avuto modo di affermare.

Per garantire ad Amiga il futuro che merita, come importante piattaforma per il multimediale. il video e le applicazioni tridimensionali, è necessario migliorare le funzionalità attuali. Questo è il motivo per cui abbiamo deciso di abbandonare la gamma di processori Motorola 68000 e aggiornare il sistema nel corso del prossimo anno con il processore Power PC. Naturalmente le macchine future gireranno su Amiga OS.

La scelta del Power PC si basa sulla velocità offerta, nonché sul fatto che questo processore è attualmente l'unico processore RISC utilizzato nei personal computer ed è quindi in grado di assicurarci che sul mercato di massa siano disponibili le quantità necessarie a prezzi attraenti.

Amiga OS rappresenta attualmente il punto di forza della piattaforma su cui gira. Siamo consapevoli di disporre di un sistema operativo in grado di garantire un multitasking reale fin dall'inizio, senza bisogno di installare enormi quantità di memoria, come richiedono invece altri sistemi operativi. Questo è il motivo per cui ci concentreremo sul miglioramento di Amiga OS e sulla sua portabilità su altri processori. Si tratta del modo migliore per ampliare la base esistente e per guadagnare quote di mercato ai danni dei sistemi Windows e Macintosh.

L'implementazione del processore Power PC rappresenta un primo passo in questa direzione. Successivamente, questo processore sostituirà i chip 68000 nel resto della gamma di prodotti Amiga. Ciò sarà possibile grazie alle diverse versioni fornite da Motorola. dalla 602 alla 604.

Multimediale non significa però semplicemente suono e animazione. ma anche comunicazione. Sfrutteremo la tecnologia Amiga per fornire soluzioni on-line estremamente convenienti che potranno essere commercializzate come "set-top-box" o come computer Amiga dotati del necessario hardware e software.

Per entrare in gioco sul mercato dell'on-line. è necessario inoltre essere in grado di fornire servizi on-line quali pagine Web o server FTP in Internet. Tale obiettivo è già stato raggiunto sia per Amiga sia per Commodore sia per ESCOM. I nostri clienti possono ora utilizzare Internet per cercare le informazioni che necessitano e trovare il supporto relativo ai computer che utilizzano.

L'attuale mercato dei computer è occupato per buona parte dalle piattaforme Intel e Microsoft. Noi riteniamo tuttavia che questa combinazione non soddisfi tutte le tipologie di utilizzo. E' presente un forte mercato rivolto all'home computing al di sotto dei 1000 marchi. Spendere 2500 marchi nell'acquisto di un PC per fare surfing su Internet non è proprio quella che definirei una soluzione orientata all'home computing. Sono sicuramente presenti segmenti di mercato in cui Amiga 1200 può essere più competitivo.

Signori e signore, spero che questo incontro rappresenti l'inizio di una positiva collaborazione tra Amiga Technologies e i produttori di software.

Grazie per la Vostra attenzione

Discorso di Petro Tyschtschenko a Colonia - Colonia 11/11/1995

Signori e signore, Vi ringrazio per aver preso parte a questa serata dedicata al software; è bello vedere così tanta gente interessata allo sviluppo di software per Amiga. Amiga Technologies ha iniziato la propria attività di produzione nel maggio 1995.

L'obiettivo era allora quello di accelerare la produzione di computer Amiga per riportarli sul mercato. Ce l'abbiamo fatta. Quindi. appena i prodotti sono stati disponibili, Amiga Technologies si è trasformata in una società di vendita di computer al fine di distribuire i suoi prodotti in tutto il mondo. Dovevamo far fronte ad una domanda congelata per oltre un anno. Ce l'abbiamo fatta.

Ora, Amiga si sta trasformando in un produttore di computer in tutti i sensi, e stiamo finalmente costituendo il nostro team di ricerca e sviluppo a Bensheim. assumendo ex ingegneri Commodore e nuove persone di talento per rispettare i tempi promessi per il Power Amiga. Ce la faremo!

Signori e signore. intendiamo il nostro impegno nei confronti della piattaforma Amiga non per fare soldi velocemente nel periodo di Natale. ma come una delle più importanti sfide strategiche del gruppo ESCOM. Amiga diventerà la miglior piattaforma per il multimediale, il software tridimensionale, la grafica, Internet e molte altre applicazioni.

Il mercato del software è continuamente alla ricerca di piattaforme potenti. Soprattutto il tridimensionale necessita di un'enorme quantità di MIPS. Questa necessità verrà soddisfatta inizialmente con la scheda 060 che introdurremo sul mercato all'inizio del '96. Quindi. nel primo trimestre 97, il Power PC 604 sostituirà lo 060 nei nuovi modelli di fascia alta.

Naturalmente il sistema operativo dovrà essere portato sul nuovo processare RISC. Questa operazione verrà svolta internamente presso Amiga Technologies dal nostro reparto R&S.
Nel frattempo, usciranno nuovi prodotti basati sul concetto A1200. Prevediamo di presentare l'A1200plus in maggio. Il modello disporrà del processore Coldfire di Motorola o del 68030 a 40 Mhz. Gli zoccoli SIMM saranno integrati direttamente sulla scheda madre al fine di consentire una semplice espansione della memoria. La presentazione dell'A1200 + è prevista in occasione del CEBIT, nel marzo 96.
Un altro prodotto che presenteremo sarà la "scatola nera". Si tratta di una "set-top-box" il cui cuore sarà costituito da un avanzato A1200, unito ai connettori necessari per la comunicazione, stampa, ingressi e uscite audio e telecomando. Vanterà un design di tipo HI-FI che verrà creato da Frog design. Il prodotto sarà naturalmente dotato di un drive per CD-ROM e di un drive per floppy disk.
Stiamo inoltre lavorando su un pacchetto per Internet che contiene tutto il software necessario per diventare esperti navigatori. In futuro queste funzioni di networking saranno probabilmente parte integrante del sistema operativo. Verrà commercializzato inizialmente come un pacchetto completo, comprensivo di modem e cavi, e il software sarà preinstallato su disco fisso. Una soluzione plug & play.
Per il periodo immediatamente successivo alla fiera, prevediamo anche l'uscita del Q-Drive. Questo drive per CD-ROM a quadrupla velocità si inserisce nel connettore PCMCIA ed è dotato di software che consente di far girare 32 titoli di CD.
Signori e signore, come potete vedere, la famiglia Amiga crescerà in fretta. Per accogliere questi nuovi prodotti che riscuoteranno sicuramente un ottimo successo sul mercato, vogliamo incoraggiarvi a produrre software per noi.
Abbiamo istituito e gestiamo un supporto per gli sviluppatori. Lasciate che vi illustri in due parole la nostra organizzazione. Sarà presente una sezione protetta su server WEB, accessibile esclusivamente agli sviluppatori registrati. L'indirizzo del server Internet è www.amiga.de.
Avremo due tipi di sviluppatori:
Sviluppatori commerciali e non commerciali. Per diventare sviluppatore non commerciale, il candidato deve esibire un programma o prodotto esistente. anche di pubblico dominio. L'iscrizione annuale è pari a 100 dollari americani. Per diventare sviluppatore commerciale. invece, è necessario fornire la prova di un prodotto commerciale, completo o in avanzato corso di sviluppo.
La tariffa per diventare sviluppatore commerciale è pari a 300 dollari l'anno. Gli sviluppatori Commodore già registrati dovranno registrarsi nuovamente con Amiga Technologies. Ciò è necessario in quanto non siamo in possesso del database completo degli sviluppatori Commodore e perché deve essere firmato un NDA Amiga Technologies. Tutti gli sviluppatori avranno inoltre accesso alle versioni beta di AMIGA OS ai fini del testing, nonché agli strumenti di sviluppo, alla documentazione hardware e ai nostri newsgroup riservati.
Gli sviluppatori potranno inoltre usufruire di speciali condizioni di acquisto sull'hardware Amiga. Periodicamente verrà inoltre fornita loro una newsletter.
Il supporto per gli sviluppatori sarà accessibile tramite Internet e attraverso una rete chiusa come ai tempi Commodore. Se avete ulteriori dubbi in riferimento al supporto software. sentitevi liberi di porre tutte le domande che volete alla fine di questa sessione. Sappiamo che molti sono convinti che Amiga sia il sistema migliore e queste persone nutrono nella piattaforma Amiga la stessa fiducia che nutriamo noi.
Ciò, signore e signori, è per noi molto incoraggiante. Credo che la maggior parte dei partecipanti a questo incontro sia rappresentato da sostenitori di Amiga e sono contento di constatare un così forte impegno.
Vi dico una sola cosa: scrivete software per Amiga, e Amiga vi aiuterà a farlo.
Siamo riusciti a ridar vita all'hardware Amiga. Ora è compito vostro, con il nostro aiuto, far rivivere il nostro software. Le trattative con molte software house a livello mondiale sono già state avviate. Il nostro obiettivo comune è quello di rafforzare la piattaforma software Amiga per il futuro. Non dimenticate: Amiga sta lavorando fianco a fianco con società di hardware per ottenere nuove espansioni, fornire licenze della nostra tecnologia e creare nuovi entusiasmanti prodotti.
Siamo motivati dal successo ottenuto con i modelli attuali e speriamo di offrirvi prodotti nuovi al più presto.
Grazie per la Vostra attenzione.

Phase 5 ed i prototipi

Come riferito da diversi osservatori, a Colonia in Germania la Phase 5 presentava la scheda PowerUp. Costellata da chip zoccolati in chiaro stato sperimentale, si vedeva un PPC604FE66 ed un MC68030 su una scheda tipo daughterboard. Il design sembrava comunque pulito e sembrava incredibile vedere una scheda del genere in stato così avanzato. se è vero che Amiga Technologies pensa di introdurre il PowerPC solo nel gennaio 1997, ovvero in un tempo decisamente lungo. La scheda, naturalmente, non funzionava con AmigaOS, ma veniva distribuita una brochure tecnica con le seguenti specifiche. Sono previsti due tipi di schede: una a basso costo basata sul processore RISC MPC 603E ad almeno 100 Mhz, disponibile verso la metà del 1996. Un'altra scheda high-end sarà invece basata sul processore MPC620 sino a 300 Mhz, ma non è ancora stata decisa la data di presentazione. E' però notizia di questi giorni, apparsa sulla stampa specializzata di mezzo mondo. che IBM ha dichiarato ufficialmente che non proseguirà lo sviluppo e la produzione del chip 620, giudicato troppo costoso, per dedicarsi al potenziamento dei modelli 603 e 604. La scheda con 620 di Phase 5 è quindi destinata ad entrare da subito nel mondo del "vaporware"...
Ritornando alla brochure sulle schede, troviamo la specifica di un bus di espansione della memoria a 64 bit ed un sistema Wide Local Bus a 64 bit con un ponte per il bus PCI opzionale. I prezzi previsti sono oscillanti tra 1000 e 2000 DM, con versioni per Amiga 1200,3000 e 4000 e fors'anche per Amiga 2000 e 500. La CyberGraphX v3.0 è fornita come scheda grafica nativa.
Tra le promesse più interessanti il porting di AmigaOS come exec nativo ed un emulatore 68000 integrato, compatibile con Kickstart 3.0+. Il sistema dovrebbe partire inizialmente come un emulatore 68000, con un porting graduale del resto del sistema operativo in codice nativo con l'aiuto di nuove librerie. Si lavora anche sul software CyberGraphX v3.0, che

dovrebbe accelerare enormemente le prestazioni attuali dell'AGA (non ci vuole poi molto!). Il software CyberGraphX comprende anche interfacce per device tridimensionale (ad esempio gli I-Glasses) ed applicativi multimediali della prossima generazione come VR Netsurfing.
Il progetto Powerup di Phase 5, secondo la brochure, è supportato dalla Almathera, Maxon Computer, ProDad e Softwood tra gli altri. Molti applicativi dovrebbero essere convertiti per quando la PowerUp sarà disponibile in negozio. Per gli sviluppatori, le beta della scheda saranno disponibili nei primi mesi del 1996.

Phase 5 Digital Products
Tel. (0049) 61.71.58.37.87
Hotline: (0049) 6 1.7 1.58.37.88
Fax: (0049)61.71.58.37.89

Gli annunci ufficiali fatti a Bensheim il 7 novembre 1995: Amiga Goes PowerPC!

Il primo Power Amiga sarà disponibile nel primo quadrimestre del 1997 e avrà come processore il Power PC 604 RISC. Saranno disponibili successivamente modelli entry-leve1 e nella gamma media. I Power Amiga saranno compatibili verso il basso ed avranno un nuovo chipset più potente. Il sistema operativo multitasking preemptive di AmigaOS sarà convertito in modo da essere indipendente dall'hardware e per aprire porte verso altre piattaforme. Il sistema operativo avrà naturalmente nuove potenzialità, soprattutto per quanto riguarda il networking e la gestione della memoria. Lo sviluppo dell'AmigaOS nativo RISC sarà condotto internamente ad Amiga Technologies, nella divisione Ricerca e Sviluppo già approntata e che risiede a Bensheim con un numero sufficiente di ricercatori e progettisti per portare a termine il lavoro nei tempi previsti. Nel team sono presenti alcuni vecchi ingegneri Commodore e nuovi elementi di talento. Lo sviluppo del progetto Amiga coinvolgerà comunque una dozzina di società in una partecipazione stretta con Amiga Technologies GmbH.
La tecnologia Power PC non sarà disponibile soltanto per i Power Amiga. Infatti è stata stabilita una cooperazione tra Amiga Technologies e Phase V, la produttrice di schede acceleratrici, che porterà alla distribuzione di una serie di schede Power PC adatte anche ad Amiga 1200, 3000 e 4000. Questo consentirà una migrazione generale della piattaforma Amiga verso il Power PC in poco tempo, anche per i modelli correnti. Le prime schede Power PC saranno disponibili prima della fine del 1996.
La scheda 68060 per Amiga 4000 Tower sarà disponibile entro il primo quadrimestre del 1996 e sarà destinata al mercato high end, anche perché il prezzo sarà probabilmente molto alto.
Durante il 1996, saranno disponibili nuovi modelli basati sul processore 68000, ovvero Amiga basati sulla piattaforma Amiga 1200 con processori più veloci, maggiore possibilità di espansione e espansioni per CD ROM. Per ogni informazione è ora disponibile una pagina WEB all'indirizzo:

http://www.amiga.de

Questo speciale è il frutto di un lavoro della redazione ma anche di molti amici lettori che ci hanno tempestato di telefonate con informazioni ufficiose. E' stato nostro compito andare a caccia di riscontri e far diventare queste voci un articolo dove tutti (operatori del settore, lettori, sviluppatori o semplici entusiasti) abbiano ben chiaro cosa sta accadendo. Amiga ritorna ma questa volta è più potente!

Un primo commento

di Luigi Callegari

Le notizie sono in larga misura buone e le promesse sono molte. Sicuramente l'avere messo insieme un team di sviluppatori internamente per creare un sistema operativo indipendente dalla piattaforma. partendo dalle basi di AmigaOS, è una delle migliori notizie che ci potessimo aspettare. Escom, attualmente la terza potenza europea per fatturato nel campo della produzione e distribuzione di personal computer (dopo Compaq ed IBM), ha certamente imposto ad Amiga Technologies di cercare tutte le sinergie possibili tra una piattaforma multimediale ideale come gli Amiga ed il mondo dei PC. E' notizia di questi giorni che Apple, che già vende con un successo inaspettato i PowerMAC basati sul Power PC (tanto che la produzione non riesce a soddisfare le richieste) sarebbe stata contattata dai vertici Escom per studiare una sinergia. Pare che Apple abbia presentato ai responsabili Escom una versione del suo sistema QuickTime che sarebbe, forse. portabile rapidamente sulle piattaforme Power Amiga. E' infatti evidente che attendere almeno un anno, secondo AT, l'arrivo di queste macchine, dipende soltanto dall'enorme tempo necessario per sviluppare ex novo un sistema operativo per Power PC. dato che l'hardware esiste già, ed Apple e Phase **5** lo dimostrano. Adottare rapidamente un sistema già pronto comporterebbe però avere macchine sul mercato certamente parecchi mesi prima del 1997. ma non ibride: sarebbero dei cloni PowerMAC e non dei sistemi ibridi Power MAC e AmigaOS come Amiga Technologies vorrebbe; questo anche per salvaguardare le vendite dei prossimo modelli Amiga 1200 e 4000 ed il futuro Amiga 1200+. Nella peggiore delle ipotesi, i nostri sistemi attuali dovrebbero comunque rimanere in vita, nella "fascia home", per le promesse di AT di presentare dei sistemi casalinghi tipo Olivetti Envision (basato però sull'Amiga 1200) e dei sistemi integrati di navigazione Internet. Sinché esisteranno apparecchi con questi cuori, e se verranno prodotte schede PowerPC per gli attuali Amiga, certamente gli investimenti dei prossimi mesi e quelli che abbiamo fatto noi amighisti sinora non saranno tutti buttati perché la piattaforma non sarà abbandonata dalle softhouse. E' certo però che gli applicativi più professionali ed avanzati saranno progettati non più per la famiglia 68000, od il lato 68000 negli Amiga ibridi, visto che, per molti motivi, riteniamo difficile che la scheda 68060 per gli attuali Amiga verrà alla luce. Motorola intenderebbe tralasciare la produzione per motivi tecnici e di marketing. Infatti, il 68060 finisce in un certo senso a fare da concorrente in casa al Power PC (prodotto in partecipazione con IBM ed Apple), che è chiaramente il futuro della casa. Produrre il 68060 ha dei costi elevatissimi che comportano degli investimenti sottratti allo sviluppo ed alla produzione dei PowerPC, di cui già la sola Apple ha enorme richiesta; questo spiega i motivi dei ritardi nella fornitura che ha lasciato a bocca asciutta tutti i produttori di acceleratori Amiga basati sul 68060. Notiamo che IBM ha già rinunziato a produrre il 620, per investire sul 603 e 604. Infatti, sviluppare, aggiornare e produrre un processore è un investimento spaventoso anche per colossi di questa portata e sbagliare ad interpretare le tendenze del mercato può comportare facilmente dei fallimenti economici clamorosi. Amiga Technologies, composta per ora soltanto di una cinquantina di persone, sembra effettivamente molto agile e promettente. Vorremmo che fosse riaperto anche il mercato americano che da sempre ha portato molto in termini di hardware, software e know how al mondo Amiga, ma purtroppo qui sembra che Escom non voglia investire particolarmente e cerca dichiaratamente alleati con i quali dividere investimenti e affidare l'organizzazione. Molto del successo di AT nei suoi sforzi dipenderà non solo dalla qualità delle macchine offerte, dalla trasversalità del sistema operativo hardware-independent, ma anche dai tempi di presentazione: se farà come Commodore, che usciva sempre con sistemi troppo vecchi rispetto ai produttori esterni (GVP ad esempio) ed alle realtà delle altre piattaforme, il margine di utile e la diffusione del sistema in ambiti professionali non potranno essere mai buoni. Per il mercato home sarà indispensabile seguire attentamente i processi di nazionalizzazione ed il discorso dei prezzi. Attualmente, gli Amiga 1200 e 4000 distribuiti da Giunti hanno dei prezzi stratosferici: speriamo che con le nuove macchine si tenga anche conto che per erodere quote di mercato a sistemi diffusi ovunque e oramai apprezzati da tempo (come i Power MAC od i sistemi Windows ed addirittura OS/2, particolarmente negli USA) occorre premere anche sul lato prezzo del discorso prezzoiqualità, specialmente quando si vuole incidere nel mercato consumer user, dove la ovvia mancanza di competenza dei potenziali acquirenti porta a far pesare maggiormente il lato economico e la conoscenza di sistemi diffusissimi rispetto alle reali potenzialità delle macchine..

AmiTCP e i suoi clients interni.

Superato lo scoglio chiamato "l'installazione di AmiTCP", occupiamoci oggi di qualche altra possibilità del potente programma di comunicazione per Amiga. Non potevamo non occuparci di FTP.

Internet via FTP

di **Roberto Bisoncini**

Una volta installato AmiTCP correttamente, avrete subito a disposizione dei client compresi nel pack e pronti per essere utilizzati. I client, che il manuale chiama application, sono tre: l'ncftp, il Napsaterm e il telnet.

L'ncftp è un file transfer client che fa uso dello standard FTP di Internet. Per FTP (File Transfer Protocol) si intende il protocollo che permette il trasferimento di dati tra computer eterogenei. Questo significa che voi potrete trasferire file da, e a, ogni piattaforma esistente.

Ncftp è stato sviluppato inizialmente per i sistemi UNIX e per questo motivo non esiste un interfccia utente gui ma viene utilizzato tramite Shell.

Per cominciare una sessione FTP si deve lanciare AmiTCP con il comando "startnet". Una volta stabilita la connessione con il provider si dovrà prendere contatto con un sito FTP. Per connettersi a un sito FTPsi deve prima di tutto lanciare il client con il comando "ncftp" e successivamente contattare il sito

FTP desiderato con il comando open. Potete trovare i siti FTP mirror di Aminet a pagina 72 del manuale di AmiTCP.
La sintassi corretta per avere una sessione FTP sarà quindi la seguente:

startnet per lanciare AmiTCP
ncftp per lanciare il client FTP
open ftp.host.località per connettersi al sito FTP desiderato

L'ncftp eseguirà automaticamente un login come anonymous e manderà il vostro indrizzo come password, leggendolo dall'ENV HOME di AmiTCP. Le connessioni come anonymous sono generalmente le sole accettate, diversamente si procederà per le connessioni con servizi come quello di update della ASIMWARE, per il quale gli utenti registrati potranno accedere al server FTP con il login updatev3 ed inserendo come password il numero di registrazione.

FTP, i comandi più utili

Una volta lanciato l'ncftp è sicuramene indispensabile, prima di ogni altro, il comando open, altrimenti non si potrà accedere a nessun sito FTP. I comandi di uso più comune sono estremamente semplici in quanto una qualsiasi sessione FTP si effettua come se si accedesse ad un HD Amiga da shell. Al lancio dell'ncftp il prompt della shell verrà semplicemente sostituito con:

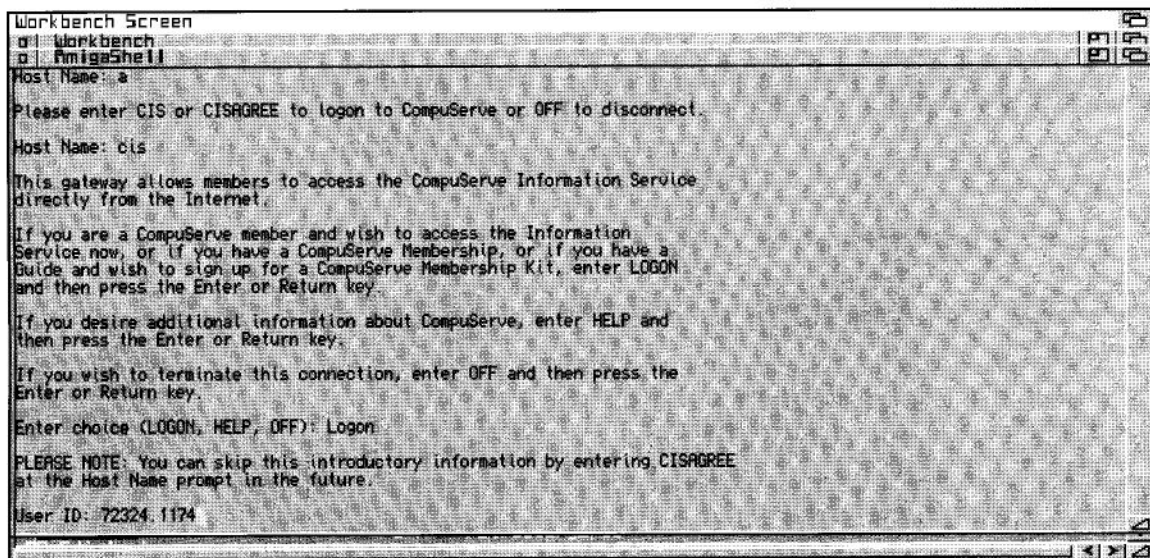
ncftp#

dopo di che potrete digitare il comando open per "aprire" il sito FTP desiderato e, una volta stabilita la connessione. vi potrete muovere nell'HD dell'host remoto come se si trattasse di un vostro HD. I comadi sono strettamente UNIX e quindi da digitare rigorosamente in minuscolo, tuttavia sono simili a quelli AmigaDos. Per cambiare directory basterà quindi digitare cd "nome directory", per ottenere un listato dovrete usare il comando dir o ls -1 (che equivale al comando list di AmigaDos). Questi comandi, se avete una discreta conoscenza della shell Amiga, non dovrebbero esservi del tutto sconosciuti. Le differenze esistono per quei comandi che si occupano del trasferimento dati. Non essendo permesso agli utenti loggati come anonymous l'utilizzo dei comandi locali move e copy vengono messi a disposizione alcuni comandi particolari che permettono il trasferimento dei dati all'esterno del server FTP. I comandi in quesione sono il get, che permette di prelevare un file o qualsiasi altra cosa vi interessi dal server, o la versione di get per il multiple download mget. Inesistente sui sistemi non in rete e quindi, sicuramente anomalo, è il comando per cambiare sul vostro HD la directory di destinazione del file prelevato, che prende il nome di lcd ed infine il comado di fine sessione che, anche se il manuale riporta essere exit, abitualmente è bye. Vi indichiamo il comando bye al posto di exit perché il comando bye chiude la sessione su ambedue i calcolatori connessi a differenza del comando exit che tronca la connessione unilateralmente.
Riassumendo durante una sessione FTP farete generalmente uso di:

open per connettervi a un server FTP
cd dir per girare tra le directory del server
ls qet per "downloadare" un file
mqet per "downloadare" più file
bye per chiudere la sessione

Oltre a questi semplici comandi ne esistono molti altri, anche se spesso non hanno un uso significativo se vengono usati sotto un accesso ristretto come quello che generalmente viene applicato con l'anonymous login. Potrete comunque vedere i comandi messi a vostra disposizione dal server con il comando help.
Le sessioni FTP richiedono una buona confidenza con la Command Line Interface (Shell) per poter essere effettuate correttamente senza sprechi enormi di tempo, ma una volta presa confidenza sono sicuramente molto più veloci ed efficaci delle sessioni HTTP di AMosaic, evitando, tra le altre cose, il rischio delle GURU carpiate a cui è solito il "nostro" amato quanto odiato web browser.

Il Napsaterm

Il Napstrerm è un emulatore di terminale che può essere usato sotto AmiTCP come client del client telnet. Il napsaterm emula a tutti gli effetti un trminale DEC VT100 che è quello comunemente usato dalle macchine

Una sessione Telnet. Per provare abbiamo chiamato Compuserve via Internet!!!

UNIX. Se non si possiede un accesso privilegiato a un sito FTP o un account telnet in un università il napsaterm ha un utilizzo estremamente limitato. In quanto il napsaterm come emulatore di terminale permette la connessione con qualsiasi sito FTP o telnet ma non facendo il login come anonymous vi verrà richiesta comunque una password di ingresso perché come login name manderà il vostro.
Il suo uso non è comunque limitato alle sessioni telnet o FTP, infatti quando si effettuano dei collegamenti con delle banche dati esterne che sono connesse ad Internet, quindi accessibili via HTTP, con AMosaic, verrà immediatamente richiamato il napsaterm. Sarà l'AMosaic stesso a caricarlo per darvi la possibilità di accedere alle banche dati che logicamente, non facendo uso dei protocolli HTTP, utilizzano un terminale come interfaccia utente.

Napsaterm, i comandi

Il napsaterm non ha molti comandi, lo si lancia precedendolo con il comado run per non bloccare la shell facendo uso della seguente sintassi:

```
run napsaterm "sito FTP"
```

oppure se lo si vuole usare al posto della shell come terminale per una sessione telnet lo si fa partire con l'opzione -d secondo la sintassi:

```
.run napsaterm -d telnet
"account telnet"
```

se si vuole accedere a più porte telnet contemporaneamente si potrà usare l'estensione whois e il flag -s nel seguente modo:

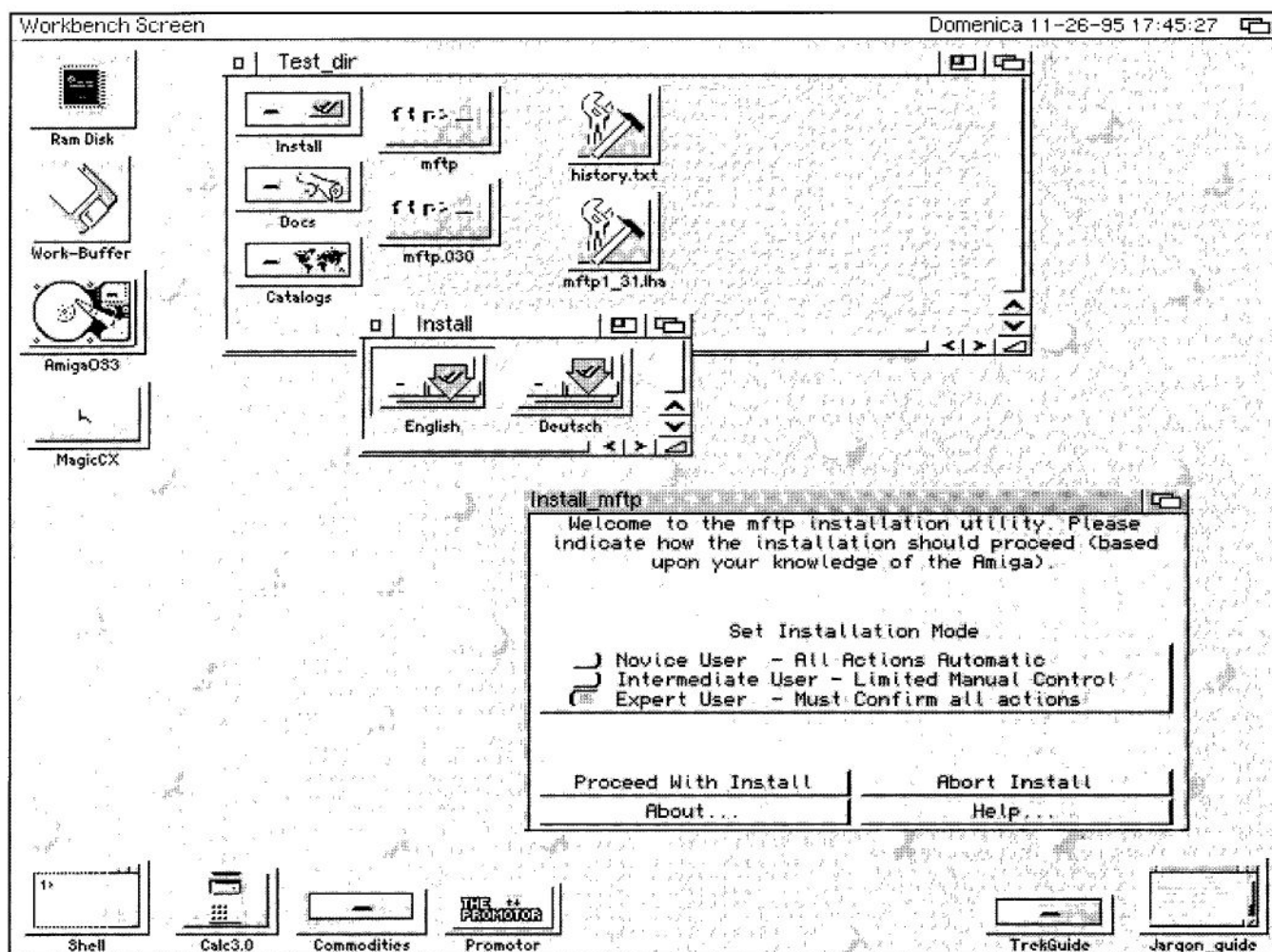
```
run napsaterm -d telnet -s
whois wois .host.località
```

se il servizio whois è disponibile.
Per chi volesse configurarsi correttamente il napsaterm per utilizzare il proprio account telnet troverà tutti i parametri configurabili relativi al napsaterm nel file di config `db/napsaprefs` contenuto nella subdirectory db di AmiTCP:.
Resta comunque di fatto che l'uso abituale di napsaterm è limitato alle connessioni con le banche dati attraverso Internet e comunque tutto sotto AMosaic per le quali il piccolo emulatore di terminale è sicuramente valido nonché indispensabile.
Telnet è il programma comunemente usato per le connessioni in emulazione terminale su Internet.
In pratica, una volta attivato, telnet si comporta come se la vostra macchina fosse un vero e prorpio client del server a cui è connessa, passando i comandi dalla vostra shell direttamente al server e viceversa.
L'utilizzo di telnet è limitato ad un utenza specifica. Come utenza specifica intendiamo gli studenti dei politecnici che possono accedere ai server dei centri di calcolo o agli studenti di quelle facoltà che avessero attivato un servizio di telnet. Una volta iniziata la sessione telnet vi verrà immediatamente richiesta una password e poi potrete procedere come se vi trovaste in aula di calcolo nella vostra università. Il suo uso è estremamente limitato, infatti se non si possiede un account telnet, il client in questione risulta essere totalmente inutile. Logicamente come vi abbiamo detto prima se avete un account telnet potrete far uso del napsaterm al posto della shell in modo che i comandi comunemente accettati dai terminali UNIX saranno accettati anche dalla vostra interfaccia (napsaterm).

Conclusioni

Di tutti i client presenti nel pack di AmiTCP il più utile risulta essere sicuramente l'ncftp, che vi permetterà una volta installato AmiTCP di andare a recuperare il software su internet. Attrverso siti FTP potrete recuperare l'AMosaic, il Thor, per la posta, i client gopher GNU compatibili con AmiTCP e versioni evolute dello stesso ncftp, comprensive di interfaccia utente come il MUIFTP, che si utilizza in pratica come Directory Opus 4.
Buon gironzolamento a tutti!

Tutti i client per AmiTCP

Oltre ai client "interni" di AmiTCP, analizzeremo mensilmente, anche tutti i client esterni. Oggi ci occupiamo di FTP...

FTP - una guida introduttiva

di ***Silvio Umberto Zanzi***

Vediamo questo mese due programmi shareware che implementano il protocollo FTP su Amiga. Questa sigla, acronimo per File Transfer Protocol, indica una serie di procedure standard attraverso le quali è possibile prelevare file di qualsiasi natura dalla rete. Esistono vari modi per implementare questo protocollo in un programma: in questa sede vedremo un'incarnazione a menù e icone. Il funzionamento di questi programmi è molto semplice poiché si discosta di poco da programmi come DirectoryOpus o DiskMaster, con la differenza che si opera, oltre che sulle directory del proprio hard-disk, anche su quelle del computer remoto a cui si è collegati.

Questo genere di programmi fa parte della classe di software denominato "client TCP/IP": ciò sta a significare che il loro funzionamento è subordinato dalla presenza di TCP/IP.

La premessa necessaria è perciò aver configurato correttamente AmiTCP e averlo lanciato. Iniziamo con MUI_ftp dello svizzero Michael Neuweiler, probabilmente il miglior prodotto del genere disponibi-

La configurazione di MUI_ftp avviene attraverso un requester a selezione.

Trasferimento di alcuni programmi da Aminet, presso un mirror-site europeo, verso una partizione di parcheggio dell'hard-disk locale.

Il More è stato lanciato tramite il bottone View di MUI_ftp. In questo caso si sta esaminando la descrizione di un file presente sull'hard-disk remoto.

le per Amiga. La versione utilizzata per questo articolo è la v1.31, datata 19 Novembre 1995 e distribuita con il nome MFTP1-31. LHA. Le risorse minime richieste sono la presenza dell'OS v2.1. del sistema MUI in versione 2.3 o superiore e di uno stack di programma di almeno 5000KB (di default se lanciato da WorkBench). Dopo aver scompattato l'archivio si procede all'installazione cliccando sull'icona dello script per l'installer Commodore, operazione che risulta veloce e totalmente guidata.

Quest'operazione provvederà anche alla creazione delle icone da cui si potrà attivare il programma (in alternativa è possibile lanciarlo da shell).

La prima operazione da compiere una volta dentro MUI-ftp è cliccarc sull'icona di Setup (figura 2) e impostare le opzioni presenti secondo le proprie esigenze. Va sottolineato che le impostazioni di dcfault sono già sufficienti per utilizzare il programma.

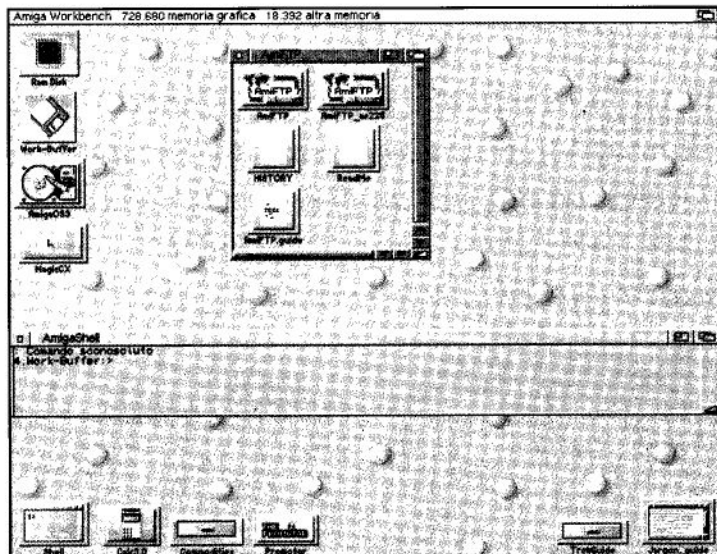
Deve essere inserito il proprio indirizzo e-mail nella sezione Gencral, ad esempio szanzi@alya.inet.it: si consiglia anche di abilitare il directory caching per ottenere delle prestazioni migliori.

Nella sezione Hosts va inserita la lista dei site FTP che si intende visitare, come ad esempio il mirror Aminet ftp.eunet.ch.

Questa lista sarà anche utile per avere dei rimandi veloci ogni volta che verrà utilizzato il gadgct Connect, risparmiando di dover inserire ogni volta l'intero indirizzo manualmente. Una volta conclusa questa fase. si procede al salvataggio su disco della propria configurazione. Il programma è suddiviso a video per sezioni funzionali. Si ha da un lato una finestra con l'albero del proprio hard-disk. dall'altro l'albero delle directory del computer remoto connesso. In mezzo a queste due sezioni vi sono alcuni bottoni per la gestione delle operazioni sui file: copy. move. rename, delete ed un utile view (attraverso il quale è possibile leggere con il More o altro un testo in formato ASCII). Più in basso si trova una finestra per i messaggi trasmessi dal sistema remoto e infine una serie di altri bottoni per gestire i collegamenti. Sono totalmente assenti i menu. Una sessione FTP segue sempre uno schema operativo fisso. Si parte innanzitutto con un clic sul gadget Connect. Conseguentemente apparirà sul video un requester tramite il quale si comunica a

MUI_ftp il sito prescelto. Questa selezione può avvenire digitando manualmente l'indirizzo completo oppure facendo uso della lista precedentemente compilata all'interno dei Settings. È consigliabile inoltre attivare l'opzione Anonymous. Il collegamento, il cui andamento può essere osservato dal requester di progresso operazione, richiederà un tempo non determinabile a priori. In caso di successo si potranno leggere i messaggi inviati dal site remoto nel riquadro in basso e congiuntamente si otterrà l'accesso a tutte le directory pubbliche presenti. La navigazione avviene. come precedentemente accennato, in modo del tutto simile alle comuni shell per directory. Si clicca sulle directory sorgente, si scorre la lista file. si sceglie una destinazione nel proprio hard-disk e si copia il file attraverso il relativo bottone. In figura 3 è mostrata una sessione di trasferimento di alcuni file da un mirror Aminet verso la partizione logica locale Work-Bufer. E' possibile interrompere l'operazione in qualsiasi momento. nell'evenienza in cui le prestazioni fossero notevolmente rallentate da un alto carico della rete. Purtroppo non è raro imbattersi in situazioni simili: di solito. in questi casi, è consigliabile chiudere la connessione con Close e fare riferimento ad un altro mirror-site meno affollato. E' importante tenere anche conto dei fusi orari: duranto il mattino. ad esempio, è altamente probabile che la maggioranza dei site europei siano sovraccaricati dall'atttività di decina di migliaia di utenti. Nello stesso istante, a sei ore di fuso orario, gli Stati Uniti saranno ancora un paese addormentato: la rete americana sarà perciò poco utilizzata. Una caratteristica degna di grande considerazione è l'aiuto sensitivo in linea.
In qualsiasi momento. con la pressione del tasto HELP, MUI_ftp richiamerà il proprio manuale in formato AmigaGuide posizionando il testo sulle spiegazioni relative. La quota di registrazione per il prodotto è fissata a 10 Dollari e da diritto all'utente di utilizzare una versione priva di fastidiosi requester. Per maggiori informazioni contattate l'autore all'indirizzo:

dolphin@zoolunizh.ch.

Un altro FTP server meritevole di nota è AmiFTP dello svedese Magnus Lilja. La versione utilizzata per questa recensione è la 0.1261 datata 22 Novembre 1995. L'autore definisce il programma una "public beta release" e vieta apertamente la sua diffusione su Aminet o su CD-ROM di pubblico dominio.
L'unico modo per otternere il prodotto è tramite le BBS della rete FidoNet oppure recandosi direttamente al site di AmiFTP:

ftp://eniac.campus.luth.se/pub/amiga/amiftp.

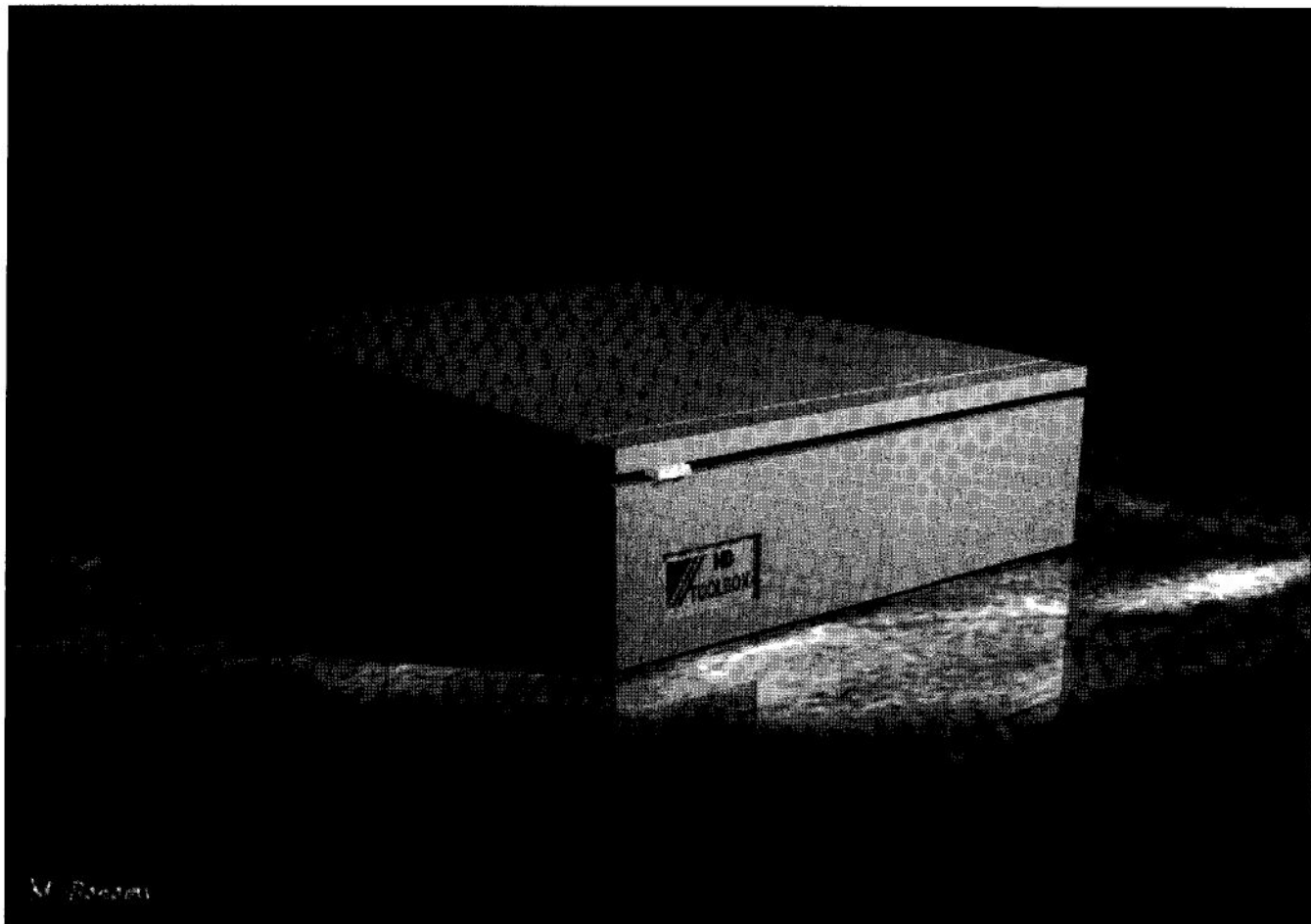
Le risorse minime richieste sono il SO in versione 3.0 o superiore. L'installazione è assolutamente banale: consiste nel copiare le icone del programma e del suo manuale in un cassetto a propria discrezione. La fase di configurazione è mostrata in figura 6: consiste pricipalmente nell'inserire il proprio indirizzo di e-mail e nell'indicare una directory fissa per il download. AmiTCP infatti è privo di una finestra per la visualizzazione dell'albero delle directory locali. Questa è una prima grande differenza rispetto a MUI_ftp. ve ne sono comunque altre. Citiamo a questo proposito la presenza di una porta ARexx programmabile e la localizzazione del programma in lingua italiana ad opera di Giacomo Magnini (g.magnini@agora.stm.it).
Sono presenti alcuni menu dai quali è possibile ottenere gli ordinamenti file per data o per nome, la presenza di una finestra di log. le selezioni file globali, la pulizia della cache e la cancellazione file. Interessante l'opzione di aggiunta automatica del sito corrente all'indirizzario. Per maggiori informazioni contattate l'autore all'indirizzo:

lilja@lysator.liu.se

Non è semplice stabilire quale sia il prodotto migliore fra i due. Sicuramente MUI_ftp fornisce un maggior numero di operazioni sui file, un pregevole help sensitivo in linea e un'interfaccia utente molto ben strutturata.
AmiFTP risulta più semplice a livello di interfaccia ed è corredato da un manuale stringato ed essenziale, ma dispone di una porta ARexx e della localizzazione in molte lingue, compreso l'italiano. A sua favore è bene ricordare che si tratta di una public beta release, quindi un software non ancora definitivo.
Piuttosto che avanzare giudizi definitivi, preferisco consigliare la prova di entrambi i pacchetti e una sucessiva scelta in base alle proprie esigenze. I programmi qui descritti sono reperibili presso la BBS FidoNet IDCMP (Te1.0542/25983).Si ringrazia Simona Baldoni per la collaborazione e la società Alya S.r.l. di Imola (0542128516) per averci fornito il collegamento Internet.

Una volta decompresso l'archivio di distribuzione di AmiFTP si ottengono queste icone.

Un manuale per i formattatori

Ecco l'articolo che tutti voi sognavate (si fa per dire). All'interno di queste pagine cercheremo di "svelare" tutti i segreti, i trucchi e i suggerimenti per un corretto e "sicuro" uso del programma a cui i nostri dati sono affidati: l'HD-Toolbox. Si prega di leggere attentamente queste istruzioni...

HD-Toolbox: uso e abuso

di **Maurizio Bonomi**

In questo numero vi proponiamo un approfondimento che, a nostro avviso, sarà gradito alla maggior parte degli utenti. All'interno del package di installazione del Workbench e nel cassetto TOOLS dello stesso, troviamo un programma che possiede un'importanza fondamentale: l'HD-Toolbox. Tramite questa utility possiamo preparare, formattare e/o partizionare qualunque tipo di hard disk (SCSI o IDE che sia). Questo programma, come molti non sanno, è in grado di controllare tutti i tipi di driver SCSI/IDE. Questo significa che non abbiamo bisogno di possedere un controller Commodore per usarlo. D'altronde i TOOLTYPE li hanno inventati anche per questo... Ma di questo parleremo più avanti.

Prima di passare al "cuore" dell'articolo facciamo una piccola digressione per permettere a chiunque di capire di cosa stiamo parlando. Nel frattempo ricordatevi le nostre solite raccomandazioni: non telefo-

nateci infuriati per avere letto "male" e, per sbaglio, avete formattato il disco fisso, oppure, dopo aver fatto qualche tentativo, vi siete trovati con un sacco di errori di lettura. Noi ci limitiamo a dire che cosa si può fare con il programma e a che cosa serve. A voi la responsabilità dei vostri esperimenti...

Breve introduzione tecnica

Come funziona un sottosistema di I/O come quello dei dischi fissi? Una domanda facile facile. Ma procediamo con ordine; nel nostro/vostro computer esiste un'interfaccia che permette di controllare delle unità di I/O di tipo magnetico (i dischi fissi, appunto). Questa interfaccia si chiama CONTROLLER (oppure Host Adapter). Nella maggior parte dei casi è di tipo SCSI (si pronuncia SCA-SI) anche se, con l'avvento delle nuove macchine (A4000 e A1200), abbiamo assistito ad una affermazione dello standard IDE (si pronuncia I-DI-E). Questi due standard sono in realtà dei protocolli per il controllo dei relativi device. Ma le differenze ci sono e si sentono. Mentre I'IDE è abbastanza limitato (in prestazioni ed espandibilità) e più economico (ma gestisce solo unità a disco), lo SCSI permette una maggior espandibilità, è più veloce, costa un occhio e controlla di tutto (dai dischi agli scanner, alle stampanti...). Nonostante ciò, il discorso che ci interessa può essere applicato ad entrambi i protocolli indifferentemente. Parlavamo di controller... Su questa interfaccia esiste parte (o intera nel caso degli SCSI) della logica di controllo dei dischi. Ma per fare questo tramite il nostro computer abbiamo bisogno di un driver. Questo driver risiede, di solito, su una EPROM inserita sul controller (o nelle sue vicinanze) e il suo nome dipende dalla fantasia del suo produttore. Questo significa che non abbiamo un solo ed universale driver (magari!!) ma una bolgia di driver diversi con nomi diversi. Controller diverso, di solito, equivale a driver diverso. Gli Amiga standard dell'ultima generazione (non espansi) posseggono un controller IDE integrato su scheda madre pilotato da un driver chiamato SCSI. DEVICE. Se aggiungiamo un controller SCSI della GVP (tramite espansione) troveremo un altro driver all'interno del nostro "autoconfig": il GVPSCSI. DEVICE. Ma come possiamo controllarne la configurazione tramite un solo programma? Seguiteci e lo capirete...
Una nota: d'ora in poi, date le numerose analogie, ci riferiremo all'interfaccia SCSI tranne nei casi particolari dove abbiamo un diverso approccio.

I tooltype

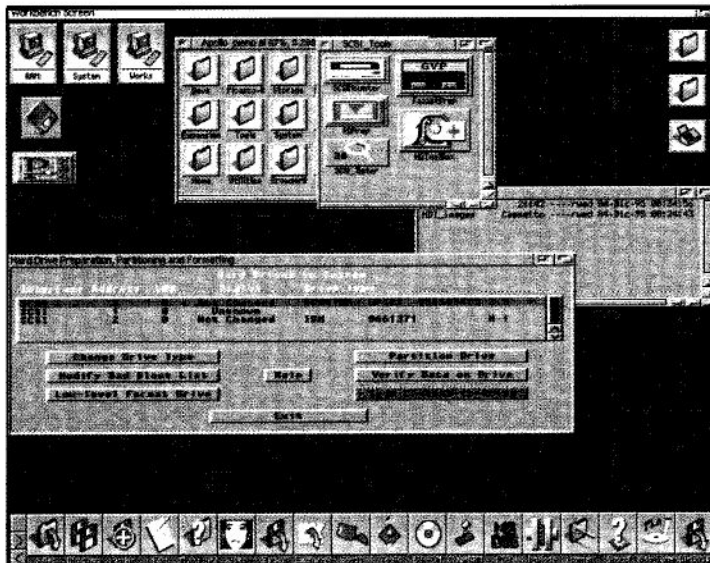
Ed eccoci qua ad affrontare questo nemico/amico dei nostri dischi fissi. Prima di lanciare il programma dovete fare un esame della configurazione. Se avete un controller SCSI Commodore (A2091, A590, quelli integrati su 600/3000/4000/1200 e il rarissimo A4091 della DKB) il vostro driver è lo SCSI. DEVICE per cui non dovete intervenire nella configurazione dell'HD-Toolbox (d'ora in poi HDT). In caso contrario dovete specificare (tramite i già accennati TOOLTYPES) il nome del nuovo driver. Se non sapete come si chiama, avete tre possibilità: o lo trovate elencato su queste stesse pagine, o lo ricavate dal manuale del controller, o usate un monitor di sistema per cercarlo nei meandri della memoria di Amiga. Fatto questo selezionate l'icona dell'HDT e richiedete le informazioni tramite menu. All'interno del box PARAMETRI inserite le seguenti voci:

SCSI-DEVICE-NAME:"nome device.device
SCSI_MAX_ADDRESS:"numero da 0 a 6"
SCSI_MAX_LUN:"numero da 0 a 6"

Gli ultimi due parametri sono puramente di "comodità" e non pregiudicano il funzionamento del programma. SCSI_MAX_ADDRESS specifica fino a quale indirizzo HDT deve controllare la presenza di device (di solito, quello dell'ultimo disco sulla catena SCSI). Se avete tre dischi fissi uno all'indirizzo 0, il secondo all'1 e il terzo al 2, potete specificare 2 in modo che HDT non perda tempo a cercare altri inesistenti device. SCSI_MAX_LUN permette di specificare quante LUN (Logical Unit Number) sono presenti nel sistema; in parole semplici, se avete unità che permettono di usare più device (tipo i lettori di CD-ROM multipli) ognuno di questi può possedere più indirizzi (da 0 a 6) per cui dovete indicare fino a quanti LUN avete sull'intera catena SCSI. Fatto questo potete lanciare HDT. Durante lo startup, il programma provvede a fare una scansione del bus SCSI seguendo le eventuali limitazioni indicate nei TOOLTYPES. Dopo questo vi troverete davanti un elenco di tutte le unità "attaccate" al vostro controller. Attenzione: i drive che non posseggono un RDB (di solito i CD-ROM) compariranno come UNKNOWN. Non è un problema, dato che formattare un CD-ROM ci pare un'impresa assai fantasiosa oltre che impossibile! A questo punto se non vi sono capitati impicci dell'ultimo momento dovreste essere pronti per entrare nel "vivo" del programma

Primi passi in HDT

Il programma presenta un'interfaccia relativamente semplice. Al di sotto della succitata lista (quella dove trovate tutti i vostri dischi fissi) vi sono sette bottoni. Quello centrale ha un po' del grottesco; HELP, infatti, vi "rovescia" una serie di mini-spiegazioni rimandandovi laconicamente alla documentazione allegata (quale, di grazia?). Gli altri bottoni vi fanno accedere a tutte le funzioni di HDT. Il primo (CHANGE DRIVE TYPE) vi permette di specificare le caratteristiche del vostro hard disk. Attenzione: con alcuni controller SCSI della GVP (quelli con le FAAASTROM v4.0 o con la GVPSCSI. DEVICE versione 3.15) non è possibile utilizzare proficuamente questa funzione. Vi consigliamo, quindi, di usare le utility fornite con il controller per evitare rischi inutili. Selezionata questa funzione vi trovate davanti ad una seconda lista dove, nel caso di un disco fisso appena installato, potete aggiungere un nuovo hard disk. Nulla vi vieta di usare questa funzione su dischi fissi già installati e formattati; attenzione, però, che ogni modifica sul RDB può significare perdita totale dei dati! Con DEFINE NEW... potete "creare" un nuovo hard disk tramite un serie di requester. Se il vostro controller è pienamente conforme allo standard SCSI potete cliccare su READ CONFIGURATION. Con questo comando HDT esegue un INQUIRY attraverso il bus SCSI. INQUIRY è un comando SCSI_DIRECT che serve a "interrogare" l'unità chiedendole di fornirci tutti i dati possibili. Tramite questo comando l'hard disk comunica il proprio nome, il produttore, la revisione, la capacità

HD-Toolbox si presenta così (se tuffo è andato bene).

in blocchi e la dimensioni in byte dei settori (di solito 512). Moltiplicando blocchi per dimensione dei settori otteniamo la dimensione totale del disco. Per esempio: il QUANTUM LP52S possiede 102171 blocchi che moltiplicati per 512 fanno 52.311.552 byte (52 Mb). Importante notare che questa non e la dimensione formattabile: bisogna sempre togliere un paio di blocchi riservati (BOOT. RDB e configurazione fisica del drive. Nota: l'RDB ovvero il Rigid Disk Block è una zona del disco dove sono descritte le caratteristiche. la configurazione e le partizioni contenute nel disco fisso). Con questa operazione otteniamo circa 51.058 Kb. Ma non è abbastanza. dato che l'unità di allocazione nei computer è un multiplo di 8 (in questo caso 1024): per cui dividendo l'ultimo numero otteniamo circa 49 Mb formattabili. Ecco la vera capacità totale di un QUANTUM LP52S. Non vi preoccupate. non dovete fare voi questo calcolo. ma bensì HDT. Infatti, come avrete già notato, se il vostro drive ha risposto all'INQUIRY. troverete già tutte le caratteristiche richieste dal programma. Qui è importante sottolineare che tutti questi dati (CYLINDERS. HEADS. BLOCKS per TRACK. BLOCKS per CYLINDER ecc.) sono "dedotti" dal programma che esegue una serie di calcoli in modo da sfruttare al meglio lo spazio fisico del disco. Non è infatti possibile sapere come è realmente fatto il disco. dato che la logica di controllo esegue delle traduzioni "on-the-fly" durante gli accessi allo stesso, mascherando la verità. L'importante è che il disco venga formattato con la giusta dimensione! Infatti. è inutile (e alquanto stupido. se ci permettete) cercare di ottenere più mega giocando con il numero dei blocchi; facendo questo si può rischiare di rovinare irreparabilmente il disco (in alcuni casi lo si può pure buttar via!). Se il vostro disco non risponde all'INQUIRY avete due strade: tramite il manualetto (se lo avete. altrimenti chiamando il produttore) ricavate i dati che richiede HDT. oppure usate un programma diverso (come RDBPrep, che si trova su Aminet) che sia in grado di "interrogare" il vostro disco. Ma. per carità. lasciate da parte metodi euristici o procedimenti del tipo: "provo. al massimo rifaccio")! I dischi fissi sono aggeggi costosi e soprattutto delicati. Definiti questi importanti parametri. potete salvare il tutto (confermando con due OK) e passare alla schermata principale. Vi ricordiamo nuovamente che se il disco fisso che avete definito conteneva già dei dati. la riscrittura dell'RDB provoca la perdita totale di questi ultimi.

Ora. nella lista principale troverete la descrizione del vostro nuovo hard disk con la dicitura "CHANGED" indicante un cambiamento ancora da "salvare". Prima di passare alla formattazione vera e propria dovete creare le partizioni. ovvero, dovete suddividere il vostro disco in più parti distinte fra loro. La suddivisione in partizioni è sempre consigliata in presenza di hard disk capienti (da 300 Mb in su). Questo perché se capitasse che per disgrazia il computer si resetti durante un'operazione di scrittura, il

Leggete un po'...

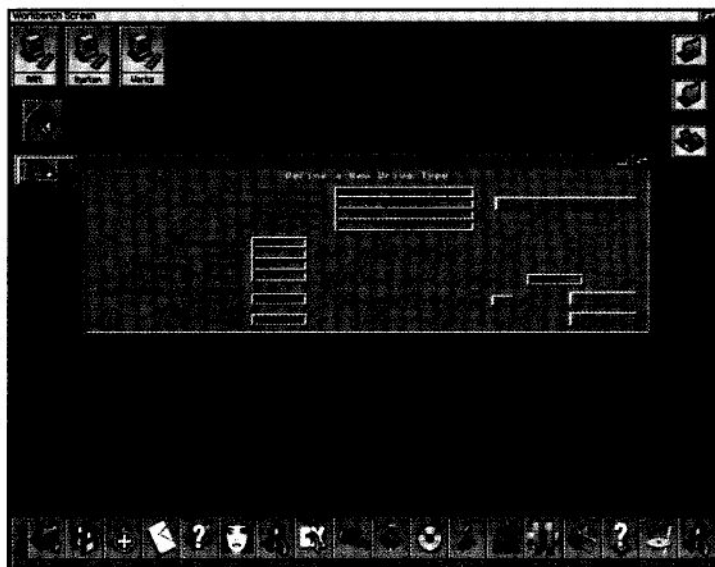
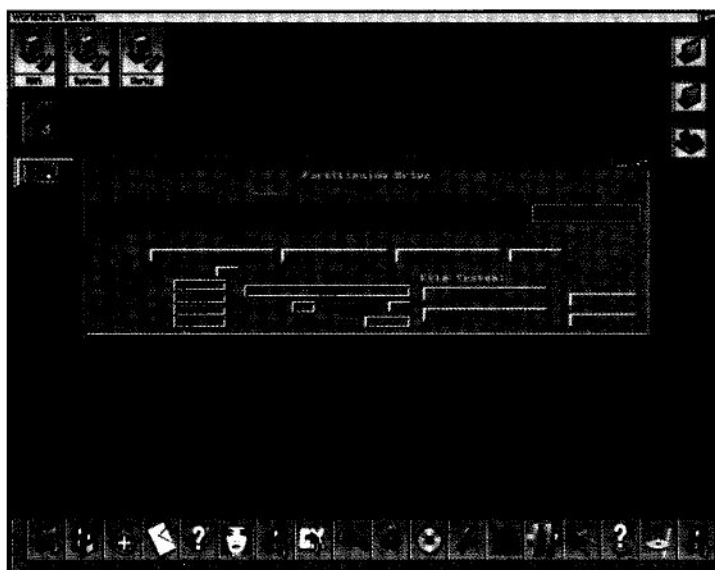
Un esempio di Mask applicabili su un Amiga ECS (A500, A2000):

	Address Range	Mask
Chip RAM	0x00001000 - 0x001FFFFF	0x001FFFFF
FAST 24bit	0x00200000 - 0x009FFFFF	0x00FFFFFF
FAST 32bit*	0x10000000 - 0xFFFFFFFF	0xFFFFFFFF

***Memoria non-Autoconfig (no DMA) presente in caso di macchine accellerate (Over the Top, GVP G-Force, ecc...)**

computer dovrà riconvalidare solo una parte del disco mettendoci un minore tempo. Di solito rimane un buon compromesso una suddivisione in più partizioni da almeno 150 Mb, anche se ogni partizione si "succhia" diversi Kb di preziosa RAM. A voi spetta fare i dovuti calcoli...

Partizioniamo

Prima di passare all'operazione di "partizionamento" del disco, possiamo fare alcune operazioni importanti: VERIFY DATA ON DRIVE ricerca sul disco tutti gli errori di I/O dovuti ad eventuali settori danneggiati (speriamo per voi che non ce ne sia alcuno) e, nel caso li trovasse, li aggiunge nella BBL (Bad Block List). Questa operazione può impiegare diverso tempo ed è quindi consigliata solo nei casi pietosi (dischi fissi vecchi o "incidentati", poca fiducia nel produttore ecc.). Non è comunque un'operazione pericolosa in quando HDT non tocca nessuno dei vostri dati, ma bensì ne verifica una corretta lettura. Con il comando MODIFY BAD BLOCK LIST potete aggiungere "a mano" i settori danneggiati (sempre che riusciate a scoprirli) specificando cilindro, testina e settore incriminati. Lasciate stare il tasto LOW LEVEL FORMAT DRIVE che risulta essere il più distruttivo del programma in quanto, se selezionato, procede ad una totale formattazione a basso livello del drive. Tutti i produttori di dischi fissi sconsigliano di operare a basso livello, e suggeriscono di usare un normale comando di formattazione ad alto livello (cioè tramite sistema operativo). Seguiamo, dunque, questi preziosi suggerimenti e passiamo al cosiddetto partizionamento.
Tramite il selettore PARTITION DRIVE accedete alla sezione dedicata a questa importante operazione. La prima cosa da fare per ottenere un migliore controllo del programma è attivare la voce ADVANCED OPTIONS che vi permette di specificare molte opzioni in più. Come potete, vedere la grossa barra nera in alto rappresenta il vostro disco fisso. Di solito HDT lo divide in due ponendo la freccia blu al centro di questa barra. Tramite mouse la potete posizionare dove più vi aggrada. Prima però vi conviene cancellare (a meno che vi stia bene così) la partizione fatta da HDT tramite il tasto DELETE PARTITION. In questo modo potete spostare e creare partizioni a piacimento. Sotto la freccia trovate la dimensione selezionata della partizione. Appena trovate che questa dimensione possa andare bene, selezionate il bottone NEW PARTITION. Fate così per tutte le partizioni che volete creare. Ci sembra chiaro che queste possono essere consecutive e non sovrapposte (ogni tanto le banalità sono da ribadire, visto l'originalità di alcuni computeristi folli). Il bottone DEFAULT SETUP riporta tutto com'era all'inizio. Se non vi piace il metodo grafico, potete fare tutto "a mano" tramite i gadget START CYL, END CYL e TOTAL CYL (dove CYL sta per cilindro). Anche qui attenti a inserire i numeri giusti (pena byte persi qua e là nel disco). Il nome della partizione non è importante, DH0. HD0, MAMMA0, LUCIA0 vanno benissimo. Attenzione a non usare nomi uguali, chiaramente. Il parametro HOST ID è una cosa un po' strana; su Amiga (e crediamo sulla maggior parte dei personal computer) l'Host Adapter (cioè il controller) possiede anche lui un ID (cioè un indirizzo) sulla catena SCSI. Questo, di solito, è il 7. Se lo cambiate, il vostro computer manifesterà dei gravi malfunzionamenti (blocco BUS SCSI, mancato riconoscimento dei dischi fissi, GURU MEDITATION), per cui lasciatelo lì dov'é e non chiedetevi perché HDT ve lo lascia cambiare!
Il checkmark BOOTABLE specifica se il disco dovrà fare il boot, e la BOOT PRIORITY indica con quale priorità il sistema dovrà scegliere l'u-

La finestra di definizione dei drive.

La finestra per la creazione delle partizioni.

nità da cui bootare (di solito il drive interno DF0: deve avere una priorità maggiore, fissata a +5). Vi basti specificare 1 o 0 per stare tranquilli. Per ultimo, potete anche specificare i BUFFER di I/O della singola partizione. I buffer sono zone di memoria che il sistema usa durante i trasferimenti (una specie di CACHE). Per sapere la reale occupazione di memoria dovete moltiplicare il valore inserito per 512 (ancora questo numero!); più grande è, più veloce avverranno gli accessi al disco. Per sapere quale sia il valore ottimale da inserire, riferitevi al manuale del vostro host adapter, dato che spesso alcuni dischi fissi e controller esigono alti valori di buffer (di solito i controller non-DMA; vedi OKTAGON et similia) per evitare stress di sistema e crolli prestazionali. Di solito per i controller DMA basta un valore intorno a quello di default, 35 buffer. Tramite l'opzione ADVANCED OPTIONS potete accedere anche alla parte più oscura dell'HDT: il controllo del file system.

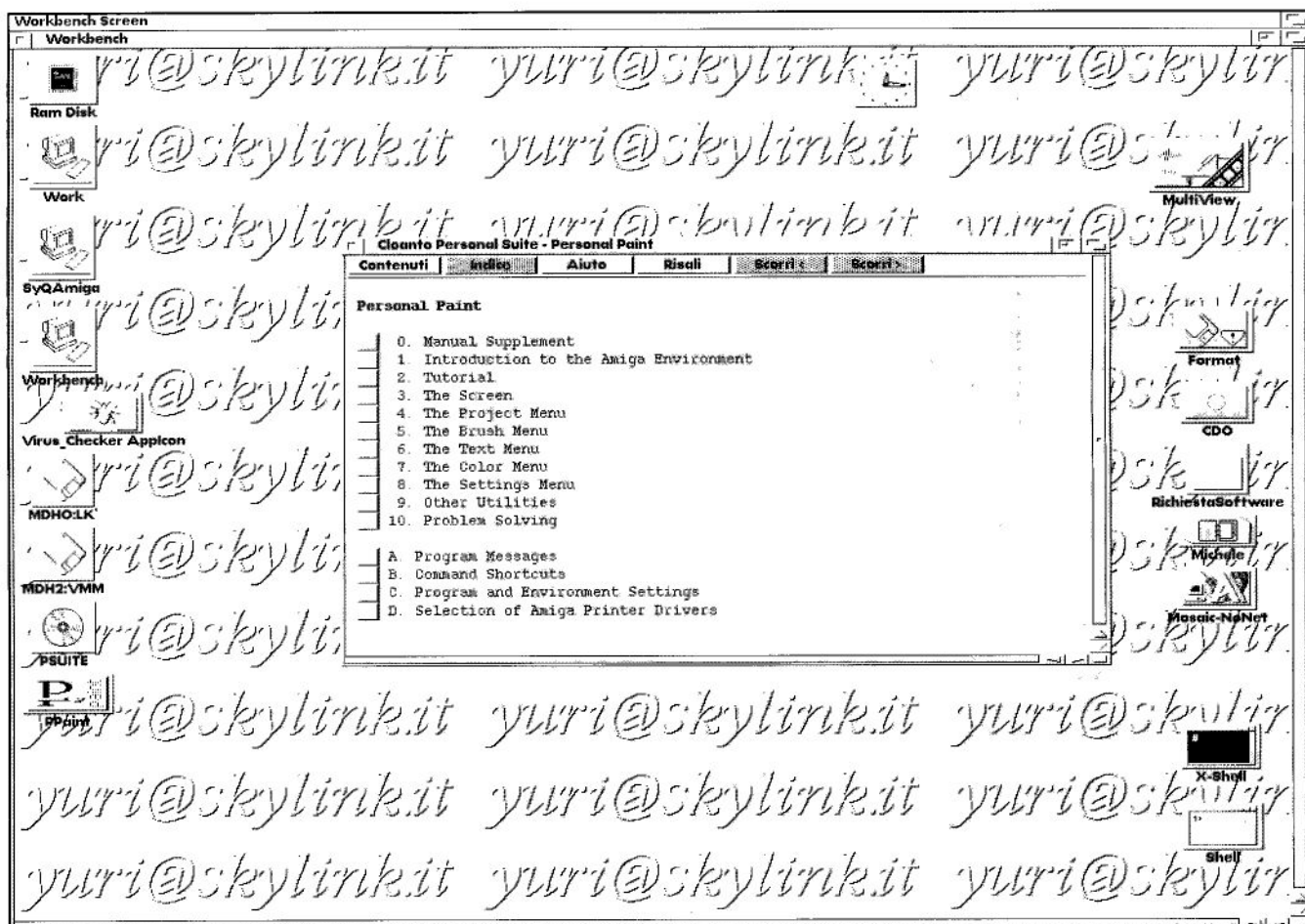
Il File System

Tramite il bottone CHANGE... il programma vi presenta una serie di parametri relativi al file system. In alto potete specificare quale file system usare: Standard File System, Custom File System e UNI/0. Il primo è quello usato su Amiga, il secondo serve per i soliti smanettoni di NetBSD e Unix per preparare partizioni dedicate e il terzo non ha alcun interesse pratico. Con lo standard File system possiamo scegliere tre combinazioni: Fast File System, International Mode e Directory Cache. Questi selettori possono essere combinati a piacimento e a seconda delle esigenze, ma esistono alcuni consigli da seguire. Il Fast File System non è certo come quello di Unix in quanto a velocità, ma è comunque una buona cosa (scelta quasi obbligata), International Mode permette al file system di "mantenere" alcuni caratteri non-anglosassoni nei nomi dei file (accentate e simboli vari. Se ritenete di usare nomi di file tipo "QuelloLà" vi conviene attivarlo. Directory Cache è un'opzione aggiunta nelle ultime versioni del sistema operativo. Con questa potete accelerare notevolmente l'accesso alle directory soprattutto in presenza di unità dal SEEK un po' scarso (vedi dischi fissi lenti o un po' "disorganizzati"). Questa comporta comunque due discreti svantaggi: le directory porteranno con sé alcuni dati aggiuntivi e quindi occuperanno più blocchi e l'accesso sequenziale ai file sarà più lento. Anche qui interviene il vostro gusto e le vostre preferenze. Ci sentiamo comunque di sconsigliare questa opzione in quanto nata principalmente per i penosi disk drive interni (lentissimi). Le successive opzioni sono di notevole importanza è spesso sono motivo di confusione da parte degli utenti. AUTOMONT THIS PARTITION ci sembra di facile comprensione. Se preferite montare successivamente un'unità (magari tramite un MOUNT in startup-sequence) potete "spegnere" questo checkmark. Il FILE SYSTEM BLOCK SIZE non andrebbe mai toccato in quanto non fornisce nessun tipo di vantaggio e può creare grossi problemi. Lasciatelo a 512 per evitare inutili problemi (a meno che non siate divorati da pericolose curiosità). Con i due numeri al di sotto della voce RESERVED BLOCK AT riservate i blocchi da usare per l'RDB e il boot. Crediamo sia inutile dirvi di lasciare stare anche questa opzione.
Ed ecco i due misteriosi e ingannevoli parametri che tanto ci fanno dannare: MASK e MAXTRANSFER. Prima di tutto ci sembra indispensabile capire che cosa indicano, in modo da non fare la solita confusione. MASK indica fino a dove (cioè in che zona della memoria) potrà avvenire l'apertura dei buffer di I/O tra sistema e disco fisso (cioè dove il controller potrà effettuare il DMA). MAXTRANSFER indica quanti byte possiamo trasferire durante le suddette operazioni di I/O Il parametro MASK (a detta del creatore della GVPSCSI. DEVICE; Ralph Babel) non è altro che una 'Toppa" che è stata introdotta per i driver difettosi in modo da prevenire blocchi di sistema quando questi accedevano a zone di memoria dove non gli era permessa alcuna operazione. MASK viene interpretato esclusivamente dal File System - nei casi di inaccessibilità della memoria DMA (quella compresa nello spazio di indirizzamento di Zorro-II; 0x00200000 - 0x009FFFFF) - forzando il cosiddetto "single-block transfer" attraverso un piccolo buffer nella memoria sempre disponibile (di solito la CHIP) definito dal parametro BUFMEMTYPE (controllabile tramite MountList o altri programmi che manipolano l'RDB). In breve, questo "terribile" parametro è stato ingiustamente circondato da un alone di mistero e incertezza. Vi basti sapere che per evitare inutili complicazioni potete specificare una valore di MASK a 0xFFFFFFFF (ovvero: pigliati tutta la RAM che vuoi. dove vuoi e come vuoi). Se proprio non siete sicuri di questo, leggetevi la tabellina presente su queste stesse pagine (fonte: Ralph Babel). Anche il MAXTRANSFER non possiede alcun mistero di sorta. Salvo controindicazioni (di solito indicate sul manuale del controller; come ad esempio gli Host Adapter della serie FastLane) il valore ottimale è 0x7FFFFFFF anche se alcuni programmi (come l'RDBPrep e anche l'HDT) consigliano altri valori. Fate delle prove. Il sintomo che indica una sbagliata configurazione del MAXTRANSFER è la comparsa di errori di scrittura/lettura durante la copia di file di grosse dimensioni (da un disco fisso all'altro). Non è certo una bella esperienza, indi per cui fate le vostre indagini prima di imbattervi in qualcosa del genere! Ora che vi abbiamo fatto impazzire tra avvertimenti, "minacce" e consigli vari, possiamo concludere il nostro viaggio alla scoperta di questa importante utility.

Tutto qua!

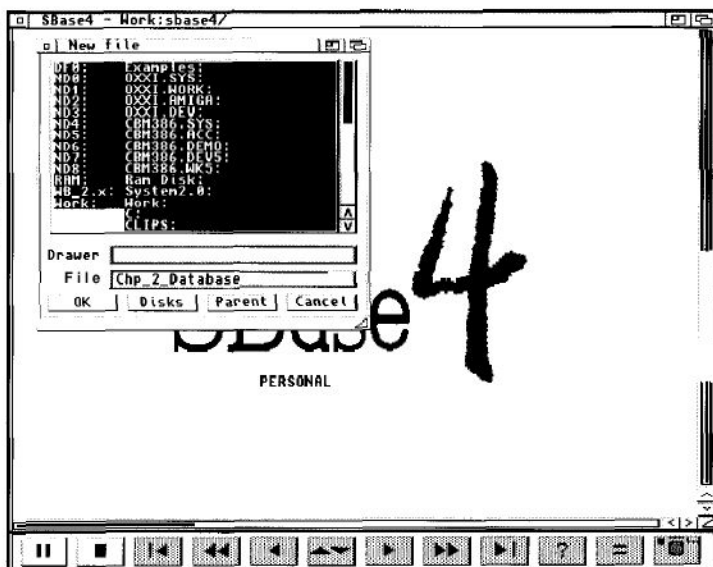
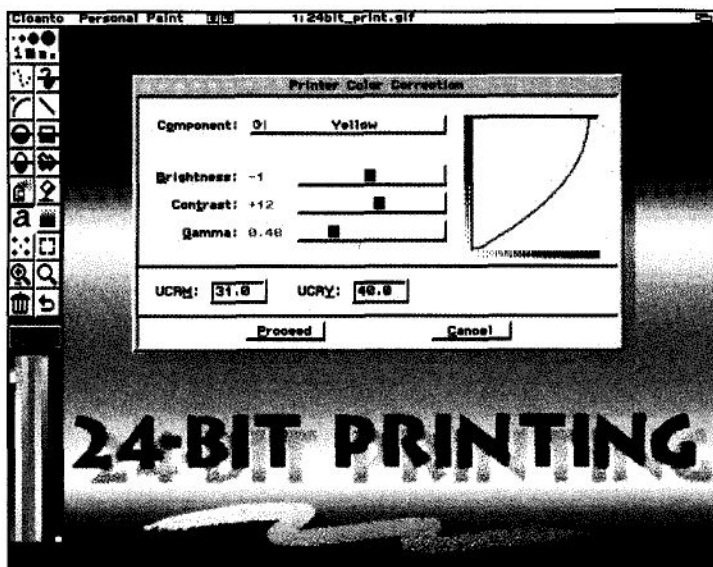
Ecco "svelati" e chiariti i misteri che avvolgono questo programmino da poco più di 100 Kbyte. Ricordatevi che finita ogni operazione di configurazione dovete tornare alla lista principale e fissare i cambiamenti tramite il bottone SAVE CHANGES TO DRIVE. Ricordatevi inoltre che durante l'uso di un programma simile, la testa deve essere collegata alle mani in modo da evitare spiacevoli inconvenienti. Usare questo programma per "giocare" con i dischi fissi o per sperimentare nuovi orizzonti del mondo SCSI, può risultare pericoloso sia dal punto di vista software sia hardware. Non ci resta che augurarvi i nostri più calorosi auguri e che non abbiate una visita improvvisa del solito Murphy! Noi vi abbiamo dato lo strumento, vi abbiamo spiegato cosa fa e cosa non fa, per il resto tocca a voi...

Un grande regalo...

Il nostro "amico" Michele Battilana continua a stupirci: dopo aver realizzato grandi programmi comincia a realizzare anche grandi CD. Uno di questi è Personal Suite CD-ROM.

Cloanto Personal Suite CD-Rom

di ***William Molducci***

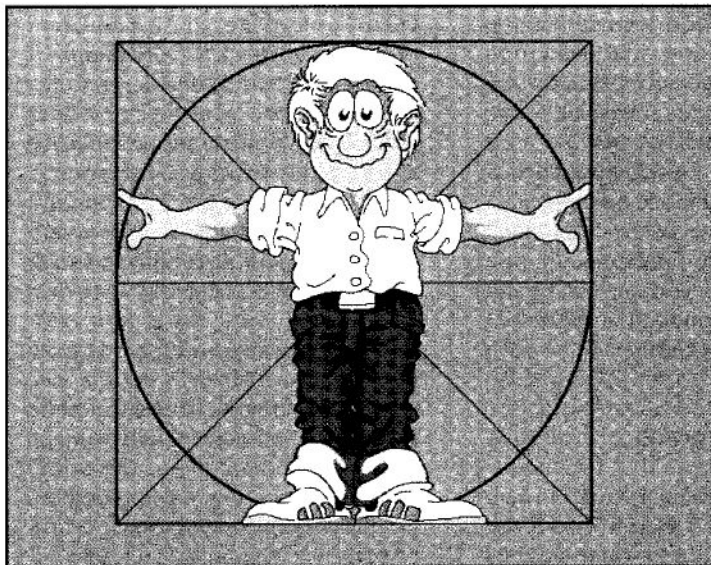
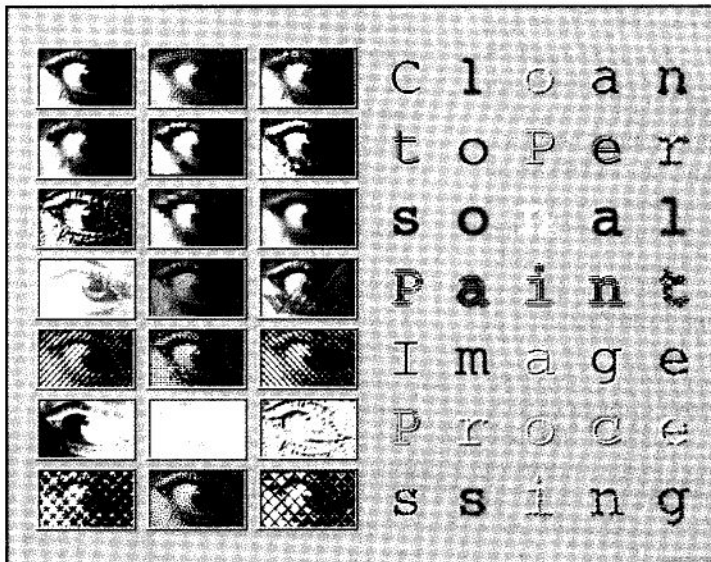
In occasione dell'edizione 1995 di IPISA, i fortunati partecipanti hanno avuto la piacevole sorpresa di avere in regalo la versione 6.4 beta di "Personal Suite", il CD della Cloanto, la dinamica software house italiana (Udine) di Michele Console Battilana. Rispetto alla versione che sarà disponibile nel momento in cui leggerete questo articolo, è annunciata una migliore documentazione in formato AmigaGuide (in gran parte anche in italiano) e un'elegante confezione in metallo. Il materiale contenuto non è assolutamente shareware o di pubblico dominio (tranne alcune eccezioni, di cui la Cloanto ha provveduto a pagare le quote agli autori), ma "puramente" commerciale. Un altro segno che le cose stanno cambiando in meglio per i nostri Amiga viene dai propositi di questa casa che preannuncia già un nuovo CD dedicato ai Kara Fonts e l'aggiornamento di "Personal Suite", soprattutto nel momento in cui verranno rilasciate nuove versioni del suo programma di disegno.

Per gestire ed organizzare dati in "Cloanto Personal Suite CD-Rom" è disponibile Superbase4 Personal.

"Personal Paint" consente stampe di ottima qualità.

Logo della sofiware house italiana Cloanfo.

Il CD di cui ci apprestiamo ad affrontare la prova contiene un insieme di software davvero appetibile, senza dimenticare i prezzi concorrenziali a cui ci ha abituato la Cloanto.
Per primo citiamo "PWrite" (Personal Write v4.1), l'erede del fortunato elaboratore di testi conosciuto come "CI-Text" che vide gli albori nel lontano 1988 (ed è sempre stato molto utilizzato dagli articolisti di Enigma).
Gli appassionati di grafica potranno invece esultare per la presenza di "Personal Paint" versione 6.4 che supporta il chip set AGA ed è compatibile anche con l'ECS, oltre ad accettare le schede grafiche RTG.
Ma le sorprese non finiscono qui dato che è disponibile "SBase Personal 4" (quello della Oxxi), e il programma di disegno di font "Personal Fonts Maker" (sia nella versione 1 sia 2).
Chi si diletta di videotitolazione potrà disporre di ben ventisette Professional Kara Fonts (proprio quelli della Kara Fonts Graphics); completano il prodotto il PNG Toolkit, immagini, animazioni. stereogrammi (anche animati), fonti per Amiga, utility e una serie di interessanti book, tra cui il manuale dell'Amiga DOS.
La struttura del CD e dei più importanti programmi in esso contenuti ne evidenziano le ambizioni di esportazione, infatti sono supportate la lingua inglese, tedesca e francese, una scelta lungimirante che insegue il successo riscontrato fuori dai nostri confini, soprattutto da "Personal Paint".

Disegnare...

All'interno del CD sono disposti programmi subito eseguibili e facilmente trasportabili sull'hard disk, con il semplice spostamento del drawer corrispondente, sull'unità o finestra desiderata.
Il primo titolo di cui parliamo è "Personal Paint " v6.4, un pacchetto di grafica bitmap che gestisce immagini fino a 256 colori, su una palette di 16 milioni, per il chip set AGA, e di 64 colori con il vecchio ECS.
Il prodotto si pone a metà strada tra pacchetti quali il mitico Deluxe Paint e ADPro, ImageFX e Image Master.
Fatte le debite proporzioni con l'ultima serie citata, troviamo invece sempre meno distanza dal "principe" dei programmi di disegno.
Tra le caratteristiche implementate con questa versione segnaliamo il

supporto del formato file PNG (Portable Network Graphics) e nuovi moduli per formati quali IFF, PCX. GIF. PMB e Amiga DataTypes; sono supportate le schede grafiche quali Picasso II, Retina, EGS, Piccolo, Cybergraphics ecc.
Durante la fase di riduzione dei colori vengono visualizzati i formati HAM e HAM8, lo stesso avviene se si dispone delle schede grafiche Picasso II e Cybergraphics.
Il programma gira anche su Amiga con 1 solo Megabyte di RAM, anche se è possibile che questi non venga caricato nel caso si fosse appesantito il sistema con utility o configurazioni di hardware, naturalmente per utilizzarlo al meglio è consigliabile avere una buona dose di memoria (raccomandati 2 Mbyte di CHIP per l'apertura degli schermi) e un processore potente.
Un aiuto in questo senso viene dall'opzione "Memoria Virtuale" (gestione memoria) che ha il compito di scaricare su disco i dati che non sono in uso in quel momento quali immagini, frame, brush, il buffer di Undo, trasparency e stencil, l'ambiente alternativo di lavoro ecc.
Tra le piccole chicche segnaliamo la funzione di cattura degli schermi attivi sul computer, la disponibilità dei testi dell'interfaccia utente in italiano, inglese e tedesco, e la possibilità di modificarli a piacere con un qualsiasi text editor (naturalmente in questo caso Pwrite), dato che si tratta di un semplice file ASCII, e i livelli di UNDO liberamente programmabili.
La grande esperienza della Cloanto. in fatto di elaborazione testi, emerge nella capacità di inserirne uno (proveniente da qualsiasi word processor), precedentemente copiato nella Clipboard, sull'immagine (o nel frame) che si sta realizzando, utilizzando una serie di opzioni che ne consentono l'allineamento, la modifica del colore e dello stile.
Tra i tanti effetti digitali, utili per il foto ritocco (oltre una cinquantina), segnaliamo quelli dedicati agli stereogrammi (Sirds); questi sono nati dalla ricerca effettuata negli anni '60, sullo studio della percezione e della visione umana e ora sono diventati una vera e propria nuova forma d'arte, un curioso ed intrigante miscuglio di tecnologia ed intelligenza.
Proseguiamo questa veloce panoramica citando la gestione delle animazioni (ulteriormente potenziata) che possono essere salvate in formato

Simpatico logo realizzato da Karl Bihlmeier.

Alcuni effetti speciali di Personal Paint.

Fase di test di un font con Personal Fonts Maker 2.

ANIMS, ANIM5+7, ANIM7 (short o long) e ANIMS (short o long) e che si avvale della potente funzione "Storyboard" che mostra le miniature di ogni fotogramma, sulle quali si può liberamente agire.
Chiudiamo lo spazio dedicato a "Ppaint" segnalando la buona qualità della riduzione dei colori delle immagini, il familiare box comandi stile Dpaint e l'ottima gestione della stampa (é anche disponibile il driver per stampanti HP Dekjet).

Scrivere...

Il secondo programma di cui ci occupiamo è "Pwrite" v4.1, lo stesso con cui è stato scritto questo articolo, la prima novità che attira la nostra curiosità è la presenza del cassetto Rexx e dell'apposita opzione nel menu "Speciale", questa però non è ancora resa attiva, probabilmente la porta Arexx verrà implementata in versioni successive.
Sempre nello stesso menu troviamo l'utilissima funzione di UNDO, nella duplice versione testo/disco, mentre non è ancora disponibile un dizionario che causerebbe un inevitabile innalzamento dei costi, ma sarebbe davvero utile soprattutto nel caso di testi corposi.
Quest'ultima mancanza, che non consente una correzione ortografica, è in parte sopperita da una serie di modifiche automatiche (accenti, maiuscole/minuscole, inserimento di spazi omessi, segnalazione errori, ripetizione parole ecc.).
Nel menu "Stampa" è disponibile l'opzione "Test" che mostra in un'apposita finestra, in modo abbastanza veloce, I'impaginazione del testo, naturalmente è anche possibile utilizzare una stampante PostScript e un vasto numero di set di caratteri, che garantisce la compatibilità con altre board (Macintosh, IBM PC, Atari ST ecc.).
Un altro punto di forza di "Pwrite" è la vasta scelta dei formati con cui si può salvare il documento, tra cui non manca il classico ASCII.
Tra le novità più rilevanti segnaliamo la correzione (quando questa è abilitata) delle virgolette francesi, la presenza di una barra di scroll sul fondo dello schermo, la cui lunghezza è proporzionale al contenuto della finestra attiva.
Un'altra piacevole novità riguarda l'utilizzo di font che non siano il classico Topaz 8, per la visualizzazione a video, utile nel caso di risoluzioni maggiori di 640x480 (e in tempo di larga diffusione di schede grafiche, questo avviene quasi sempre); per rendere attiva questa funzione si deve agire nell'opzione "Interfaccia Utente" contenuta nel menu "Opzioni" e successivamente uscire dal programma, il cambiamento si noterà una volta che questi verrà ricaricato.
Altri miglioramenti riguardano la funzione di salvataggio dei file, che tra l'altro permette di inserire nello stesso tutti i parametri della stampa (opzione "Defaults", presente nel menu "Formato File") e la possibilità di utilizzare la combinazione di tasti "Amiga"+"\", per salvare il testo.
"Pwrite", conosciuto dai vecchi amighisti come C1-Text, si dimostra un buon prodotto che ha il merito di offrire un'interfaccia semplice da utilizzare (soprattutto per i nuovi utenti), il programma non ha riservato sorprese o inconvenienti, confermando la solita affidabilità.

Creiamo i nostri font

"Personal Font Maker" viene proposto in due diverse versioni, la prima (anche in ordine di realizzazione) consente 'la definizione di font monocromatici, mentre la seconda permette l'editing di font fino a 256 colori, di dimensioni illimitate, quindi destinato ad essere utilizzato al meglio con macchine AGA (gira anche con chipset ECS).
Il suo compito è quello di progettare, creare o modificare un set di caratteri, consentendo quindi anche personalizzazioni quali l'inserimento di logo o l'aggiunta di lettere non disponibili nel set che abitualmente si utilizza.
L'interfaccia utente di PFM (v1.2) si allinea con quella che è la tradizione di questa software house, risultando chiara ed intuitiva, nella parte sinistra dello schermo sono presenti i pulsanti di editazione e i tool che consentono la modifica dei font.
Al centro è disposta la griglia dove appaiono i singoli punti di ogni carattere, sono possibili le operazioni di spostamento, taglio, disegno. caricamento di brush con relative operazioni di flip, rotazione, reverse e resize.
I set di font disponibili, oltre a quello Amiga, sono quelli per PC, Macintosh, 7 bit ASCII e C=64.
Una serie di macro (FFDL) permettono di compiere numerose operazioni di tipo avanzato, tra cui quelle effettuate automaticamente sul set di caratteri, dal menu "Attributes" si possono assegnare gli attributi per l'intero set editato, alcuni di questi sono italic, bold, light, underline, outline, shadow.
Oltre al programma principale sono offerte alcune utility di particolare interesse. "PDM" (Printer Driver Modifier) permette di modificare a piacere i driver delle stampanti, utilizzando il linguaggio FFDL (made in Cloanto).
"Text Chars" ha il compito di velocizzare le operazioni di stampa, per fare questo analizza il testo in questione e trasferisce alla stampante soltanto i caratteri utilizzati (ottimo per chi dispone di poca RAM).
La versione 2 di "Personal Font Manager", come già accennato, consente di realizzare font a colori, sino ad un massimo di 256 (richiesto OS 2.04 o superiori).
Alla stregua di un programma di grafica (il riferimento a Ppaint è assolutamente voluto) è possibile caricare immagini, ridimensionarle, cambiarne i colori, ruotarle ecc., anche qui è presente il menu "Colori", con il quale possono essere effettuate operazioni di riduzione dei colori (utilizzando un comodo slide), definizioni di maschere, ricalcalo della palette in essere, con un'altra proveniente da diverso font, mentre nel menu "Parametri" la riduzione dei colori può essere fatta in modo quantitativo o qualitativo e per l'operazione di adattamento, utilizzare l'algoritmo di Floyd-Steinberg o retinature, inoltre tramite l'omonima opzione è consentito provare il font in editazione.

Il ritorno di Superbase Personal

Ritrovare all'interno di questo CD la versione 1.3 di Sbase4 Personal pensiamo farà piacere a molti e risulterà utile a chi si è avvicinato al nostro computer in occasione del ritorno nei negozi della Amiga Technologies.
Le origini storiche di questo programma risalgono al mitico C=64, successivamente venne reso disponibile per Amiga ed in seguito per quasi tutte le altre piattaforme, il programma dispone di due versioni, in questo caso viene fornita soltanto quella Personal che differisce dalla

Professional per la mancanza della programmabilità (Database Management Language) e con alcune prestazioni ridotte, ad esempio non possono essere caricate animazioni, ma soltanto immagini in formato IFF e PCX. Dicendo questo abbiamo anticipato una delle maggiori caratteristiche del programma che non si limita a caricare testi o dati numerici, ma anche dati grafici e suoni.

Il compito di un database è quello di organizzare e gestire dati, in questo caso il campo si può allargare anche a tante altre applicazioni come la costruzione di database grafici o per la catalogazione di videocassette, naturalmente con tanto di immagine della locandina, opportunamente digitalizzata o procurata via scanner.

Un'altra caratteristica importante riguarda le risorse minime richieste che includono anche il glorioso OS 1.3.

La compatibilità verso piattaforme diverse è garantita dalla funzione di "Import" che accoglie file provenienti anche da spreadsheet del pianeta PC, oltre che per i "nostri" Superplan e Logistix (quest'ultimo oramai in disuso da molto tempo).

Tra le tante utilità incluse nel programma segnaliamo la possibilità di trasmettere dati tramite il modem, purtroppo è supportato soltanto un protocollo oramai obsoleto come X-Modem.

Superbase può essere utilizzato in due modi diversi, il primo tramite un'interfaccia semplificata al massimo che si avvale dei classici menu a tendina di Amiga, oppure si può optare su una serie di pulsanti (tipo VCR) che permettono di compiere a colpi di mouse tutte le operazioni di spostamento e ricerca.

Kara Fonts e altro ancora

"Personal Suite" dispone di ventisette Kara Fonts colorati, alcuni di questi contengono soltanto le lettere maiuscole, numeri e simboli, mentre altri soltanto minuscole.

Alcuni caratteri addizionali e accenti sono stati aggiunti dalla Cloanto, sotto la supervisione della Kara.

Questa prima "infornata" risulta un ottimo strumento di propaganda per il CD che la stessa Cloanto sta immettendo sul mercato, dedicato a questi favolosi font, che contiene la collezione completa dei Colorfonts (79), centinaia di palette alternative, Animfonts, Starfields e Plaquegrounds.

I Kara Fonts sono particolarmente adatti per titolazioni, presentazioni grafiche ed elaborazioni d'immagini, possono essere utilizzati anche con Deluxe Paint, e, in questo caso, con Personal Paint.

Per fare questo, l'operazione con Ppaint è molto semplice, si deve selezionare l'apposito pulsante (con il tasto destro del mouse) agire sulla lista dei caratteri per avere un preview e successivamente selezionarlo, ricordandosi di attivare l'opzione "Colore/tavolozza/da font", per usare i colori più appropriati.

I Kara Fonts disponibili nel CD sono Marble, Wood, Bevel, Brick, Column, Cast, Bullion. Chisel (anche in corsivo), Chrome, Embossed, Glass, GoldExtrude, Granite, KaraRomanExtrude, ed altre varianti di questi.

Oltre a qualche animazione dimostrativa dei font appena descritti è presente una corposa selezione di animazioni d'autore, e in nessun altro modo era possibile definire personaggi quali Eric Schwartz, Jim Sachs, Karl Bihlmeier e Dr. Chip (Ron Bobarsky).

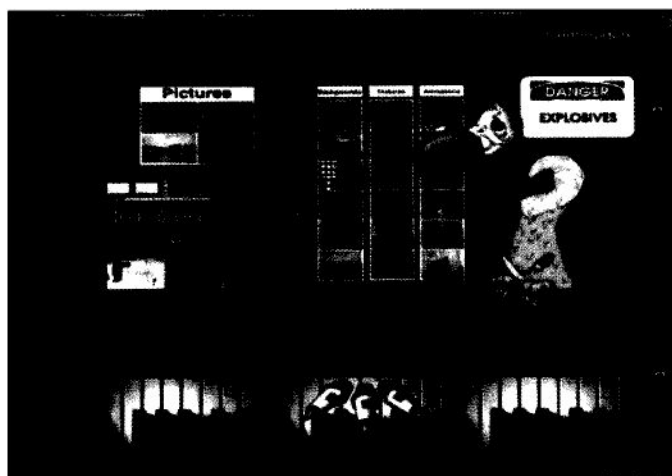
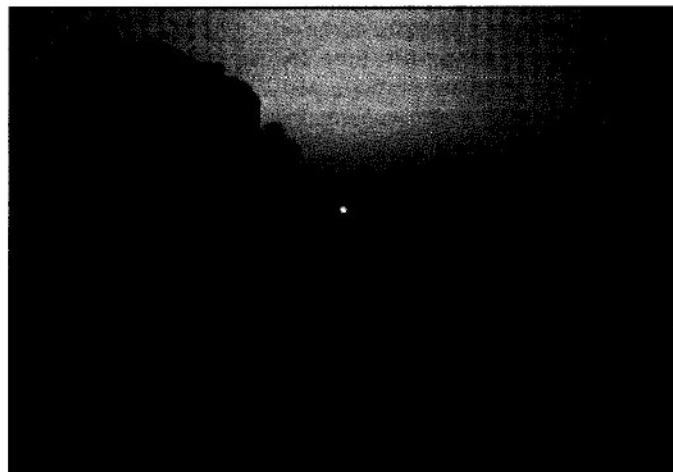
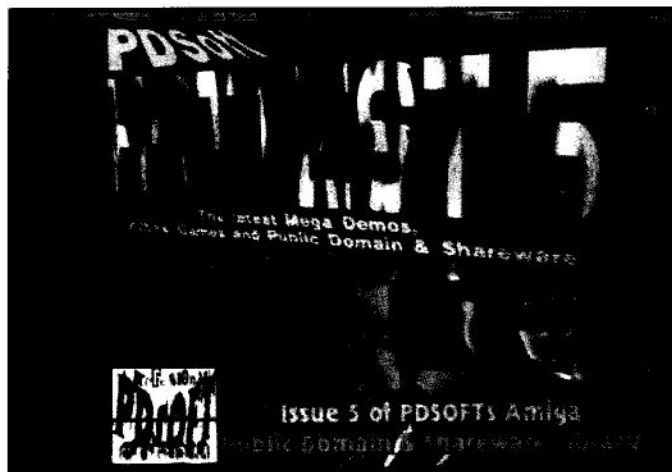
Nella sezione "Books" troviamo i manuali del linguaggio Arexx, AmigaDos, AmigaGuide, Amiga ASCII Reference, e una serie di libri dedicati a Tarzan, Sherlock Holmes, senza dimenticare classici come "Il giro del mondo in 80 giorni", "Alice nel paese delle meraviglie", "Dr. Jekyll e Mr. Hide", "20.000 leghe sotto i mari" e i capolavori di fantascienza di George Wells, naturalmente in lingua inglese..

Appunti

In vendita ad un prezzo davvero competitivo, "Personal Suite" si rivela un ottimo CD, ben organizzato e con una serie di programmi tali da soddisfare un'ampia fascia d'utenza e tutti supportati dall'apposito manuale, naturalmente in formato AmigaGuide.

I programmi di scrittura, disegno, creazione di caratteri e gestione dati sono di buon livello e conosciutissimi nel mondo Amiga, parte di questi sono continuamente aggiornati (vedi Personal Paint), tanto che le intenzioni dei produttori, quando ce ne sarà occasione, sono quelle di continuare a rilasciare nuove versioni di questa "compilation commerciale", e l'esperienza ci insegna che Cloanto ha sempre trattato bene i suoi clienti.

Hottest 5, Multimedia Toolkit 2, Ultimate II

Continua l'invasione dei laser-disk, in una battaglia senza esclusione di colpi, che porta gli amighisti all'acquisto dell'oramai indispensabile CD-Rom e, soprattutto, permette di far conoscere l'immenso parco delle produzioni shareware.

Un'invasione di CD-ROM

*di **William Molducci (will@sira.it)***

Il dilagare delle compilation non può che far piacere alla rifiorita comunità Amiga, dato che è il chiaro sintomo di un sempre maggiore interesse verso la nostra piattaforma. Oltre all'incremento del numero dei CD, notiamo con piacere che di pari passo migliora la qualità delle proposte, nel caso specifico di "Hottest 5"; ci riferiamo alla presenza di un prezioso volumetto, in cui sono riportate tutte le descrizioni dei programmi, il relativo numero identificativo, ed altre importanti informazioni, utili per una facile e immediata selezione del materiale. Inoltre sono utilizzati particolari codici che hanno il compito (e il merito) di informare l'utente circa la compatibilità con le diverse macchine, naturalmente non manca neppure la lista delle altre produzioni della software house inglese "PDSOFT" (email: pdsoft@mymagic.demon.co.uk). Il CD contiene tutte le categorie di programmi, stile Aminet, di cui tra l'altro propone una vasta selezione, inoltre sono disponibili diversi tool quali viewer grafici, compatta-

tori, terminali di comunicazione (Ncomm 3.0), Mosaic v1.2 (il noto WWW browser per Amiga), Twin express (per i trasferimenti di file, in caso si utilizzasse il CD Rom di un PC), Parnet (per collegare il CDTV ad Amiga) ecc.
La struttura del disco si basa su due collezioni di dischi, denominate "Principale" (dal numero 4001 al 4300) e "Varie" (dal 1501 al 1750), realizzate dalla stessa PDSOFT, queste sono disponibili in due diversi formati di compattazioni quali LHA e DMS, scelta motivata da precise richieste pervenute dagli utenti.
Il ramo del CD si mostra semplice ed ordinatissimo, con eloquenti aree, suddivise per genere di archivio; tra queste salta subito all'occhio quella dedicata a POV-RAY, di cui vi abbiamo già parlato innumerevoli volte, con la differenza che oltre alla presenza della versione per 68040, è disponibile quella dedicata alla scheda grafica Picasso II oltre a qualche Mbyte di esempi ed il pannello grafico di Colin Bell (per v2.0/2.2).
Rimanendo nello stesso settore (o quasi) segnaliamo Paint-It v2.0, un programma riservato ai bambini, che contiene cinque immagini da colorare, naturalmente si tratta di una versione demo, in quella commerciale non esistono limiti.
Ben quattro dischi sono dedicati ai caratteri per Imagine (richiesta la versione 3.00 superiore), in particolare si tratta di una corposa raccolta di PostScript Font di vario genere, a cui si deve aggiungere un dettagliato tutorial che illustra il procedimento da adottare nell'apposito Editor Spline. Gli appassionati dei personaggi di Star Trek, che tra l'altro si ritrovano in un apposito sito su Internet (www.mclink.it/n/stic/stic.htm) e hanno fondato lo STIC (Star Trek Italian Club), potranno renderizzare l'oggetto per Imagine (versione 2.0 o superiore) dell'astronave 1701 D (quella distrutta nel IV film della serie), realizzata da Carmen Rizzolo.
Per lo stesso pacchetto di realizzazioni 3D non mancano oggetti tratti dalla serie televisiva Babylon 5 (di cui è disponibile il secondo episodio intitolato "Una voce dallo spazio", doppiato in italiano e rintracciabile nei negozi di noleggio di videocassette) e altri di vario genere, compatibili a partire dalla versione 2.0, senza dimenticare gli immancabili dinosauri (oramai in disuso dopo le abbuffate viste al Bit Movie e Pixel Art Expò) e la lunga serie dedicata ad Imagine Humanoid. Thomas Dawson è l'autore di ottime reflection map e bump map che possono essere utilizzate liberamente con LightWave, non mancano alcune interessanti texture.
Cambiando genere e dedicandoci all'aspetto del nostro screen, non possiamo non citare i dischi Extras di Magic Workbench che contengono centinaia di splendide icone (proprio quelle che avete ammirato nella nostra rubrica EWG) e background.
Chi invece vuole abbellire il proprio schermo "di lavoro" può optare per le NewIcons e disporre di Iconian v1.97, un editor per 0S3.0 che permette di creare e personalizzare le proprie icone. Sempre più spesso tra i programmi shareware troviamo pacchetti che non hanno nulla da invidiare a quelli commerciali o disponibili per altri ambienti, un esempio eloquente è rappresentato da "AmiGlobe" (necessita di almeno 2 Mbyte di RAM), un atlante geografico che offre diversi metodi di consultazione, possibilità di zoom e navigazione sulla mappa grafica, il tutto con il solo uso del mouse.Altre opzioni consentono di associare delle immagini a qualsiasi elemento e commutare le schermate di monti, laghi, fiumi, nomi di paesi, percorsi ed elementi (città, monumenti ecc.).
Navigando all'interno del disco abbiamo notato una notevole quantità di giochi per chip set AGA, moduli e programmi musicali, tra cui Mysterons FX, che permette di creare effetti musicali di buon livello, salvabili in formato IFF. Non manca un programma generatore di Stereogrammi (Sirds), come "Stereo-gram Genr" v3.8, che si avvale di numerosi effetti speciali ed è dedicato alle macchine AGA.
Tra la selva di utility segnaliamo i cosiddetti "bonus pack" per 0S2.1 e 3.0 che si completano con la serie "Workbench tricks". Tra i tanti convertitori (ce n'é per tutti i formati), poniamo l'attenzione su "JpegAGA" che consente la conversione dei file Jpeg in formato IFF-ILBM, con il supporto dei modi grafici AGA. Infine citiamo, tra i demo AGA, l'ottimo "Oxygene", "Ilex (Mystic)", accompagnato da un'ottima colonna sonora, "Mind omistan", "Uno (Lego)", un superbo slideshow di pura fantasia artistica e "Wit premium (Freezers)". "Hottest 5" ed il suo preziosissimo volumetto consentono una ricerca a "tavolino" davvero preziosa, a parte questo importante aspetto, il CD contiene un'interessante selezione di archivi che possono interessare qualsiasi utente di Amiga, sia che questi prediliga grafica, giochi, demos, musica o sia alla ricerca di utility o particolari applicativi.
Alcuni file sono oramai un po' datati (colpa, anzi merito dell'implacabile Aminet), ma questo non basta ad intaccarne la "professionalità" (sottotitolo della compilation).
Una nota particolare la riserviamo alle immagini, queste sono raccolte in appositi file compattati e si diversificano oltre che per genere, anche per software di realizzazione.
Il merito è quello di aver proposto una selezione di realizzazioni 3D davvero esemplare, pochi autori, diversi soggetti e soprattutto molta qualità.

Muiiimedia Toolkit 2

La Weird Science ci riprova, e, dopo il primo volume, di cui vi abbiamo parlato nei mesi scorsi, pubblica ora Multimedia Toolkit 2, disposto in ben due CD. Nei due dischi sono disponibili oltre 1.2 Gbyte di archivi, tra questi segnaliamo la versione completa di Octamed Professional v5.04, di Teijo Kinnunen, 250 Mbyte di sample e moduli, oltre 50 Mbyte di file Midi.
Anche la sezione grafica è ben supportata, con cinquecento immagini 24 bit, Clip Art in formato EPS e IFF (a colori ed in bianco e nero), Font Colorati e Adobe, una lunga compilation di icone per MagicWB, centinaia di background e, per gli amanti del ray tracing, due distinte sezioni dedicate ad Imagine e LightWave, implementate con oggetti (oltre duemila per il programma della Impulse e 50 Mbyte per il secondo), attribute, texture, utility, programmi di supporto, bump maps e quanto altro si possa desiderare.
Il ramo del disco 1 si sviluppa in numerose directory, tra le più appetibili citiamo images, Imagine, LightWave, textures e Vista.
Le immagini sono disponibili nei formati JPG, HAM8, e a 256 colori, le categorie di suddivisione sono anatomy, astronomy, backdrop, building, carnival, castles, female, houses, landscape, male, mountain, places, plants, sky, texures, vehicles, water e wildlife. Per ognuna di queste sono presenti i cataloghi grafici per favorirne una rapida selezione. L'area dedicata ad Imagine contiene l'omonima mailing

list (50,51,52,53 e 54), in formato Amiga Guide e ASCII, dove utenti di tutto il mondo da sempre si scambiano opinioni, trucchi e risolvono problemi.
Completano la sezione il tutorial di Steve Worley, attributes, texture. brush maps (particolarmente interessanti quelli dell'acqua) ed i ricercatissimi oggetti.
Questi, nel numero di duemila, sono suddivisi per genere e rappresentano una ghiotta occasione per tutti quegli utenti che preferiscono utilizzare object già pronti oppure limitarsi a qualche variazione in fase di modellazione. Un po' più scarna si rivela la directory riservata a LightWave che propone oggetti per le seguenti categorie: anatomy, animals, authors, aviation, building, computer, effects, household, misc, music, organic, ships, space, sports, startrek, technology, transport e weapons.
Le texture (grafiche) hanno il vantaggio di poter essere utilizzate all'interno di opere in ray tracing, ma anche quello di poter essere inserite in presentazioni grafiche (come fondali o per inserimento di titoli), la loro qualità è decisamente buona e vi sono alcune immagini difficilmente reperibili altrove. Chi utilizza Vista Pro potrà disporre di circa 9 Mbyte di file DEM (Digital Elevation Maps), anche se non sono particolarmente recenti. Nel secondo disco è inserito "Octamed v5.04" (l'autore può essere contattato via Internet all'indirizzo kinnunen@stekto7.oulu.fi), "Hippo Player" (HIP), un player di moduli multi formato (Scream Tracker, Fast Tracker, Take Tracker, Multi Tracker, TFMX, SID ecc.).
I cataloghi grafici sono disponibili anche per i Clip Art che si dividono in colour, eps e mono, naturalmente anche questi sono ordinatamente disposti per categorie.
Nell'area DMW troviamo i lavori del "The Desktop Music Workshop Drawer", un gruppo di amanti della musica classica (tra cui Rob Baxter e Hugh Gammon) che utilizza Amiga per le proprie "soddisfazioni musicali". Gli archivi proposti coprono il periodo dal 1990 sino ad i primi mesi del '95, da notare che sono tutti compattati con DMS. Se nel Disco 1 erano disponibili oggetti per Imagine e LightWave, nel secondo sono stati inseriti quelli in formato DXF che potranno accontentare anche gli utenti di altri pacchetti. Nella directory "Ex-Fonts" (questo nominativo forse è stato usato per distinguerla dall'area dei font tradizionali), è presente una serie di oltre trecento font colorati, una buona quantità di quelli Adobe (provenienti da board Mac e PC) e altrettanti fontbrush. Per sostituire le vecchie icone e adeguarsi allo standard di MagicWB, Multimedia Toolkit 2, rappresenta una buona occasione per approvvigionarsi di tutti i kit usciti sino alla data di Aprile '95, inoltre è disponibile la versione 1.2p, del programma di Martin Huttenloher. In ben quattro aree sono disposti file musicali Midi, moduli e sample (IFF), indispensabili per realizzare una completa applicazione multimediale, per quanto riguarda l'aspetto grafico, risulta sempre più evidente che dette applicazioni debbano avvalersi di realizzazioni 3D, un valido esempio ne viene fornito con la sezione raytrace che contiene ben 224 immagini (formato Jpeg), per un totale di oltre 19 Mbyte.
A supporto di grafica e sonoro, nella directory "Usefull", sono inserite alcune utility quali Main Actor, Image Studio, Videotitler e U-Paint, un programma di disegno per A1200 e A4000 (AGA) e quindi con 0 . S. 3.0 o superiore, naturalmente non mancano i viewer per qualsiasi formato grafico, player e convertitori per file musicali.
Il secondo volume di Multimedia Toolkit rappresenta in tutti i sensi una supercompilation di immagini, file musicali, font, icone e programmi shareware che si potrebbe comunemente ritrovare in un numero ben maggiore di CD. Ci troviamo comunque di fronte ad una "semplice" raccolta di archivi di buona qualità che possono essere utilizzati in applicazioni multimediali o presentazioni grafiche. Segnaliamo la buona organizzazione dei due dischi e la presenza di cataloghi grafici, utilissimi per la selezione del materiale, senza dimenticare alcune interessanti e rare immagini di paesaggi naturali cinesi.

Ultimate II

"Ultimate" è un CD, dal titolo forse un po' troppo pretenzioso, dei tedeschi della MediaTeam (Leverkusen) che raccoglie immagini (in formato GIF), texture, animazioni (FLI) e suoni (Wav). E' disponibile anche una corposa serie di multimedia tool per la visione e l'ascolto di immagini e suoni; tra questi citiamo subito "Waveplay" che consente di "lanciare" gli appositi file musicali, generalmente utilizzati nell'ambiente Windows, e "Flip" v1.66, utilizzabile soltanto da macchine AGA, con il quale si possono visionare le animazioni made "Autodesk".

About HOTTEST 5

Nome prodotto: **Hottest 5**

Prodotto da: PDSOFT

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Prezzo: 84.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

A favore: È fornito un volume con la catalogazione e la descrizione di tutti i programmi della compilation, sono presenti numerosi archivi di indubbio interesse e comprendenti tutti i generi.

Contro: Causa la continua uscita di prodotti concorrenti (soprattutto Aminet), alcune release risultano già superate,

Il ramo del disco è semplice ed ordinato e si sviluppa nelle due aree principali data e tools.Nella prima sono inserite animazioni, immagini e suoni, oltre al programma "Flip", per i file FLI, è disponibile anche "AmiFlick" che può essere utilizzato sia da chip set ECS sia AGA. ed è fornito nelle versioni per processori 68000 e 68030. Le animazioni sono ben 103, anche se provenienti da tutte le piattaforme tranne che la nostra, e francamente per un "ultimate" ci sembra una grave pecca. L'aria di "casa" fa capolino nella directory in cui sono contenute le immagini, queste vengono suddivise in fotos, background, beach, building, countrys, landscape, sea, flowers, sunlight e vehicles.

Buone realizzazioni sono presenti nella sezione "Ray", ma segnaliamo ottime picture anche in quelle restanti, in particolare si nota un costante uso del viraggio in blu che le rendono molto suggestive, soprattutto per quanto riguarda paesaggi e fiori.

Per i sempre affamati raytracer in cerca di texture. segnaliamo l'apposita area in cui sono inseriti 52 file a 24 bit (IFF) e 256 colori (GIF), anche queste tutte virate o con dominante in blu. I file musicali Wav rappresentano una parte importante del CD, questi sono divisi per tema in breaks, drums, film, funky, holiday, rockpop, romantic e space. A differenza dei tanto decantati PC, per ascoltare i file Wav, il nostro computer non necessita di hardware aggiuntivo, basta infatti lanciare il programma sopraccitato e selezionare il pezzo che si vuole ascoltare, appositi pulsanti consentono il play, avanti, indietro, pausa e stop. La seconda directory principale (Tools) contiene utility quali Big Anim, MP, un player per file Mpeg, riservato a macchine con ECS, AGA, Opalvision o Picasso II, che abbiano almeno il processore 68020 e O. S. 2.04. Tra gli altri segnaliamo l'onnipresente programma di ray tracing "Pov-Ray", generatori di frattali (di cui uno riservato esclusivamente alla scheda grafica Retina), "Tsmorph", il miglior programma shareware di morphing e viewer per tutti i programmi grafici, compresi quelli solitamente utilizzati in altre piattaforme.

Più corposa la presenza di tool musicali ed in particolare modo i player per CD, non mancano anche altre alternative per ascoltare i file Wav, come ad esempio "Play 16" che ne supporta i formati mono/stereo, 8116 bit Iineari/uLaw e "SMPlay", utilizzabile anche per file VOC, RAW e IFF XSVX. "Ultimate" è una buona compilation di immagini ed animazioni, ma soprattutto un'ottima raccolta di tool musicali e grafici, e soprattutto di digitalizzazioni audio. Possiamo definire un'occasione "perduta" il fatto di avere inserito molte animazioni provenienti da altre board, invece di attingere a piene mani dal vasto parco di opere ed autori che utilizzano Amiga, provate a frequentare il Bit Movie di Riccione o il Pixel Art Expò di Roma per credere.

About MULTIMEDIA TOOLKIT 2

Nome prodotto: **Multimedia Toolkit 2**

Prodotto da: Weird Science

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Prezzo: 59.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, C D N o CD32 con drive esterno.

A favore: Due CD contenenti tutto il necessario per realizzare applicazioni multimediali.

Contro: Non è possibile effettuare il boot da CD32 e CDTV, al contrario di quanto accadeva nel primo volume.

About ULTIMATE II

Nome prodotto: **Ultimate II**

Prodotto da: MediaTeam

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

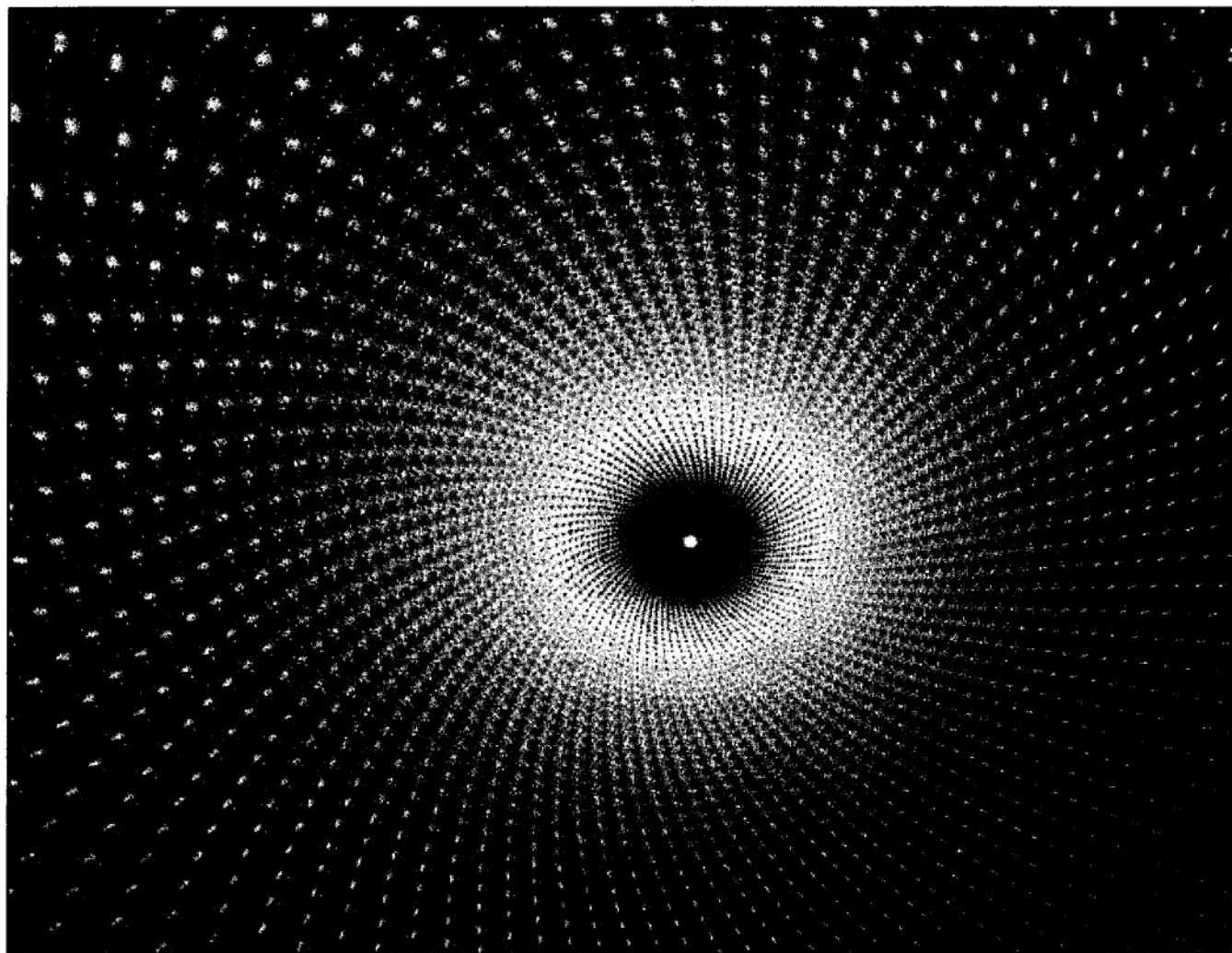
Prezzo: 42.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

A favore: Numerose digitalizzazioni audio Wav e relativi tool, buone utility musicali e grafiche.

Contro: Animazioni provenienti da altri ambienti e non dalla nostra board.

ISO 9660: la fonte inesauribile di dati

Fino a pochi anni fa non era pensabile di accedere ad una così grande quantità di dati. Il CD-ROM è sicuramente parte della rivoluzione informatica degli ultimi anni. Grazie al formato ISO9660, la rivoluzione ha raggiunto anche il mondo Amiga.

The Beauty of chaos e Magic Illusions

di **Roberto Bisconcini**

Il CD-ROM prodotto da Uwe Krueger e Heinz Wolf viene distribuito dalla Shatztruhe (in Italia da C. A.T.M.U.) ed è una collezione esaustiva di frattali. Il CD necessita naturalmente di un CD-Rom drive inoltre, del chipset ECS, meglio il chipset AGA o di una scheda grafica se si vogliono visualizzare i frattali in truecolor. Il software di visualizzazione per le GIF e le TIFF è incluso e si installa comodamente con il programma installer che troviamo nel cassetto Amiga, sia in versione teutonica sia anglosassone. Il programma di visualizzazione è il VT (View Tek) che pur supportando sempre l'HAM6 è presente nelle sue più disparate versioni comprese quelle dedicate per le schede grafiche.

Dentro il caos

Sul Cd troverete 507 frattali calcolati nell'insieme di Mandelbrot e Julia, sono salvati tutti in formato HAM6 per coloro i quali dispongono del solo chipset ECS, in GIF per chi ha il chipset AGA e TIFF (True color) per i fortunati possessori di schede grafiche. Le due directory GIF e TIFF si trovano nella subdirectory Images ed ognuna di queste è divisa in diverse subdirectory che identificano le dimensioni delle immagini per pixel: 64x48, 640x480, 1024x768 ecc. Ogni directory contiene svariate subdirectory che contengono a loro volta le icone identificative dei singoli frattali. Un discorso diverso è da farsi per la directory HAM6 che contiene le sole subdirectory delle serie di frattali. Il cassetto Amiga contiene a sua volta, oltre all'installer, un readme file contenente i soliti avvisi legali, un cassetto Documentation nel quale troviamo la descrizione del CD e del suo contenuto, la storia dei frattali con la formula matematica per mezzo della quale possono essere calcolati. Questi sono naturalmente disponibili anche in tedesco. Nella parte più bassa della finestra ci sono i tre cassetti 256_COLOR, HAM6_320x240 e TRUECOLOR al cui interno sono contenute le immagini. Nascosta alla vista, perch priva di icona, sul disco è presente anche una directory HTML che può essere visionata con AMosaic No-Net. La directory contiene una completa carrellata dei frattali più la copia dei read me file del cassetto Documentation.

Un mondo matematico ricorsivo

Ci sono diversi modi di visualizzare i frattali: il più comodo è sicuramente con AMosaic. Una volta caricato il Web Browser si potr" accedere all'intero CD come se si stesse facendo una sessione HTTP su Internet. Vi ricordiamo comunque che se non avete settato più che bene gli external viewer di AMosaic non riuscirete a vedere le immagini in quanto sono salvate in GIF! Il secondo metodo di osservazione altrettanto semplice è da workbench, infatti nelle diverse subdirectory troverete le tumbnail image sotto forma di icona. Quindi, una volta identificato il frattale che reputate più accattivante, baster" cliccare due volte e il Vt, che avete precedentemente installato, lo visualizzerà. Per visualizzare la versione in HAM6 non si rende neppure necessaria l'installazione del Vt che funzioner" di default aprendovi gli schermi HAM. Il terzo e ultimo metodo di visualizzazione è attraverso un programma di image processing tipo image FX o ADPro, questo è sicuramente il metodo più scomodo ma anche il più produttivo. Infatti, anche chi non possiede delle schede grafiche, potrà fruire delle funzioni di dithering avanzato per visualizzare magari le immagini TIFF, non dovendo subire le limitazioni del formato GIF a 256 colori. Purtroppo durante la prova del CD ci siamo accorti che il loader TIFF di ADPro, che ormai risulta un po' datato, non è in grado di leggere le immagini in formato TIFF. Il CD, per gli amanti della matematica del caos, sarà uno strumento rapido per visualizzare frattali senza essere costretti ad attendere i tempi di calcolo necessari ai programmi di generazione frattale. Il CD avrebbe potuto essere utile anche ai grafici come collezione di texture frattali, se non fosse che per un utilizzo commerciale delle immagini, si deve fare una richiesta scritta agli autori. Se vi piacciono i frattali e volete un Cd per Amiga da aggiungere alla vostra collezione, questo fa per voi, altrimenti potete tranquillamente fare uso di Chaos Pro e, con un po' di pazienza, ottenere gli stessi risultati.

Ecco cosa è possibile ottenere con una manciata di numeri.

Magic Illusions

Il CD-Rom prodotto e distribuito dalla Shatztrhue è una raccolta di immagini che si possono definire particolari. Le immagini contenute nel CD sono detti stereogrammi: gli stereogrammi sono un insieme di piccole immagini o linee riprodotte secondo un certo ordine, in modo che l'occhio umano secondo diversi principi di osservazione, percepisca delle immagini tridimensionali a tutti gli effetti. Di questo tipo di immagini sono in vendita anche molti testi, cartoline, poster e perfino puzzle, tutti comunque molto costosi.

Ti *posso mostrare la mia collezione di stereogrammi?*

Non è forse il modo più ortodosso di fare conoscenza, ma sicuramente il CD contiene una quantità tale di stereogrammi da poterlo definire una collezione quasi completa. Il CD è decisamente ben strutturato, come al solito la Shatztrhue ha fornito la documentazione e il software di visualizzazione sia in inglese sia in tedesco. All'apertura del CD sotto workbench, ci troviamo davanti ai soliti due file di testo, readme in inglese e liesmich in tedesco, oltre che a sei cassetti: texture, dephtpic, pictures, Amiga, Windows, MS-Dos. Le prime tre directory contengono rispettivamente: textures dei brush, dephtpic le immagini tridimensionali in toni di grigio di come si dovrebbero vedere gli stereogrammi, la directory pictures gli stereogrammi veri e propri in diversi formati. Le due directory MSDos e Windows non servono a nulla tranne a ricordarci la presenza di quel mondo senza multitasking; la directory Amiga contiene invece dei file doc in formato sia txt sia Amiga Guide, due subdirectory e

il progamma di visualizzazione, tutto sempre bilingue. Le due subdirectory della directory Amiga sono Tools e anim, nella prima sono contenuti dei programmi per la generazione di stereogrammi ed i relativi documenti in formato TXT, nella seconda un'animazione di dubbia efficacia e scarsa bellezza. Il progamma di visualizzazione, che nella versione inglese ha l'estensione _E, è stato scritto da Markus Bader, si chiama Magic Player ed ha un'interfaccia gradevole.
Il Magic Player rende la visione delle immagini contenute nel Cd estremamente semplice. L'interfaccia utente che a prima vista non sembra per nulla in standard AmigaDos si rivela invece alquanto standardizzata, i requester sono Amigados like tanto quanto i pulsanti di selezione. Nella schermata sono presenti i pulsanti di Setup, per selezionare lo screen mode, quello di Help, che va a caricare il testo amigaguide contenuto nella directory amiga, quello di info che ci ravvisa sul programmatore e quello di quit. Questi pulsanti sono sovrastati da due colonne di cinque pulsanti ciascuna, che dividono le immagini per categorie. Le dieci categorie sono: animals, people, technics, sports, figures, dinosaurs, nature, space, misc e fractals. Cliccando su ciascuno di questi pulsanti si aprirà un file requester che permetterà la selezione di uno stereogramma a piacere. Nella parte superiore dello schermo troviamo un unico pulsante denominato "All Pictures" clickando su questo potremo accedere all'intera raccolta di stereogrammi in ordine alfabetico.
Per coloro ai quali piacesse l'effetto tridimensionale degli stereogrammi, il CD è sicuramente un pezzo da non perdere. Il numero di stereogrammi contenuto nel Cd è tale che se anche solo si volessero acquistare un pari quantitativo di immagini cartacee dello stesso genere la spesa sarebbe decisamente elevata. La comodità d'uso del programma di visualizzazione e la documentazione sono ottime, non si tratta sicuramente di un prodotto che abbia un utilità pratica, ma può essere un piacevole gadget da avere. Non vi neghiamo che la visualizzazione delle immagini risulta complessa e talvolta per alcuni soggetti, specialmente per gli astigmatici, impossibile. Purtroppo la scomodità di visualizzazione è dovuta al fatto che il metodo migliore per vedere le immagini sarebbe quello di allontanarle gradualmente dalla punta del naso senza cambiare focalità, cosa che risulta quasi impossibile visto che tenere il monitor in mano è un po' scomodo! Vi possiamo comunque consigliare un metodo euristicamente valido: siccome la visualizzazione corretta avviene quando l'immagine è fuori fuoco di poco rispetto al punto focale normale, vi consigliamo di mettere a fuoco la vostra immagine riflessa nel monitor e come d'incanto, dopo esser riusciti a mettere a fuoco il vostro riflesso, verrete proiettati nel mondo 3D dello stereogramma! Buona visione a tutti!

EAR

About MAGIC ILLUSION

Nome Prodotto: Magic Illusions

Prodotto da: Shatztruhe

Disponibile presso:
Catmu snc
Via G. Di Vittorio 22
10023 Chieri TO
Tel. (011)-9415237
Fax (011)-9415237
E-mail fer@inrete.alpcom.it

Prezzo: non comunicato

Configurazione richiesta:
Qualsiasi Amiga con sistema operativo 2.04 o superiore e CD-ROM drive.

A favore:
Bella e completa collezione di stereogrammi.

Contro:
Totalmente inutile se non per collezione,

About THE BEAUTY OF CHAOS

Nome Prodotto: The beauty of chaos

Prodotto da: Shatztruhe

Disponibile presso:
Catmu snc
Via G. Di Vittorio 22
10023 Chieri TO
Tel. (011)-9415237
Fax (011)-9415237
E-mail fer@inrete.alpcom.it

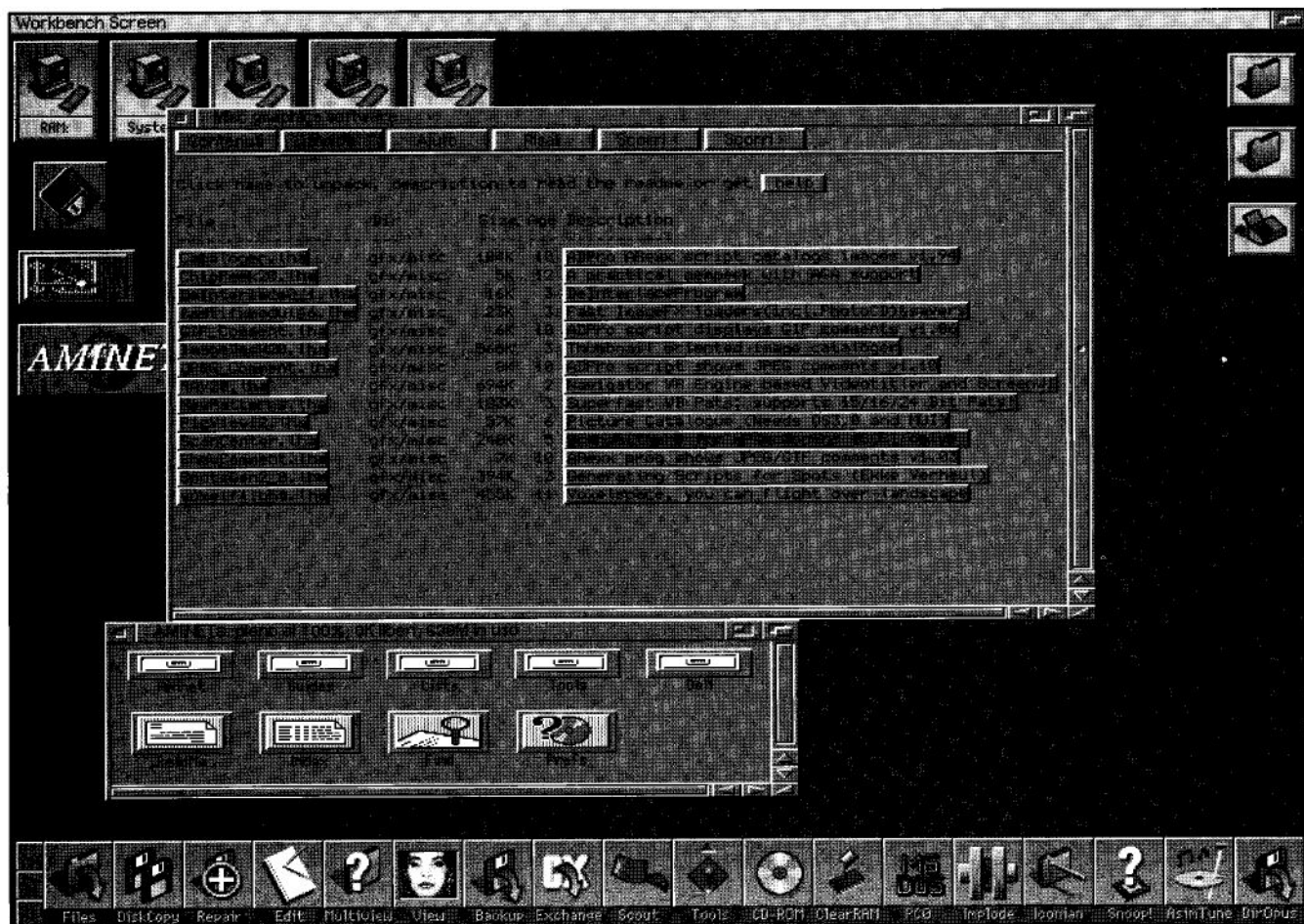
Prezzo: non comunicato

Configurazione richiesta: Qualsiasi Amiga con sistema operativo 2.04 o superiore e CD-ROM drive.

A favore: Bella raccolta di frattali, salvati in diversi formati.

Contro: Impossibilità di utilizzare i frattali come sfondi o textures senza previo consenso scritto degli autori.

L'appuntamento mensile con il software Amiga

Eccoci al solito appuntamento con un nuovo volume della prolifica Aminet. La raccolta curata dallo svizzero Urban Dominik Muller e prodotta dall'instancabile Schatztruhe, è giunta al numero 8. Una crescita inarrestabile che porta nuova linfa al mercato software Amiga.

Aminet 8

di **Maurizio Bonomi**

Ogni mese si ripete il classico appuntamento con questo importante mezzo di diffusione di software: il CD-ROM di Aminet. Un prodotto fondamentale soprattutto per chi non possiede una connessione SLIP/PPP con Internet o che ancora non è riuscito a configurarla a dovere (bastava leggere bene i numeri precedenti di EAR!!) ma che desidera rifornire adeguatamente il suo computer di software "pulito" e, soprattutto, gratis. Questo mese il CD reca la scritta "AMINET 8, October 95" ed è aggiornato alla data 22-09-1995. Andiamo a dargli un'occhiata approfondita...

Iniziamo ad esplorare il CD seguendo l'ordine delle directory di Aminet (che non dovrebbero più essere un mistero per nessuno di voi). Nella sezione BIZ troviamo diverse novità interessanti e qualche new-entry gradita ai professionisti. Nella sezione dedicata ai programmi di database troviamo un EVALUATION COPY del KingFisher (il "pescatore" per i possessori di CD Fred-Fish), i soliti programmini per la catalogazione di cassette, video e CD, e qualche database per indirizzi. Tra le DEMO dei programmi commerciali segnaliamo DiavoloBackup, un "diabolico" e potente programma di backup sfor-

nato da alcuni programmatori della SASG (quelli del MagicWB) e TurboCalc versione 3.5. un vero EXCEL per Amiga, potente e versatile. Potete anche provare una versione demo di TWIST (la versione inglese di Maxon Twist, un database relazionale) e XIPAINT v3.1 (per i possessori di schede grafiche "evolute"). Nella directory PATCH si possono trovare le solite "toppe" di Pagestream v3.0 (ora giunto alla versione "H"), gli aggiornamenti per i possessori dell'ultima versione di Directory Opus e del succitato TWIST, e una patch dell'ormai mitico FinalWriter 3.0. Passando all'enorme sezione COMM, troviamo diverse novità, soprattutto nelle directory MAIL e TERM: nella prima segnaliamo PINE, un porting di un importante software di gestione delle E-Mail e delle News per tutti i fortunati possessori di un abbonamento a Jnternet, nella seconda troviamo l'ennesima (ma graditissima) versione di TERM, giunto alla release 4.4. Passando alla sezione DEMO, dedicata ai cosiddetti "coders", troviamo la solita "valanga" di demo provenienti da importanti party svoltisi in giro per l'Europa. Molte di queste sono dedicate alle macchine AGA e promettono "effetti speciali" mai visti. Nella seriosa sezione DEV, dedicata agli sviluppatori, troviamo una delle colonne del linguaggio C su Amiga; nella directory GNU ecco comparire in tutta la sua maestosità (e grandezza in quanto Mbytes occupati) sua maestà GCC in versione 2.7.0. Una vera chicca per chi vuole sviluppare software Unix-compatibile e per chi vuole un compilatore C solido ed economico (è completamente Free-ware!). Per gli amanti dell'HD-Toolbox, dei CD-ROM e di tutto ciò che è connesso alle unità magnetiche. la sezione DISK offre alcuni programmi interessanti. Segnaliamo una nuova versione del driver ATAPI, qualche nuovo programma di gestione dei CD AUDIO e una nuova release del prezioso (nonché indispensabile) programma di salvataggio dei dischi: DiskSalv versione 11.32 scritto dal grande Dave Hayne. L'enorme albero della sezione GAME offre alcune interessanti novità. Da segnalare una manciata di demo alla-DOOM, una enorme DEMO (8 dischi) di un nuovo gioco interattivo, alcuni nuovi RPG e i soliti Shoot'em'up tipo Asteroids e 3D Tank. La sezione GFX (una delle più interessanti) offre il consueto appuntamento con le FAQ di Imagine e Lightwave (raccolte in grossi archivi Iha), il "tradizionale" aggiornamento del software DUST per Imagine, Lightwave, Cinema4D, qualche interessante oggetto pronto da usare, e una manciata di archivi per l'installazione e l'aggiornamento del driver CyberGFX per Picasso. CyberVision e altre schede grafiche. Segnaliamo anche diversi software per la manipolazione delle immagini, una nuova versione del pluri-premiato Image-Studio e due interessanti versioni di XFIG e XV, dei programmi grafici provenienti da Unix. Per gli amanti delle interfacce grafiche "alternative" segnaliamo una nuova versione di AMIWIN (che verrà presto recensito su EAR) giunto alla versione 2.14. Nella sezione MISC troviamo la raccolta nella raccolta, ossia Amiga Magazin PD. Questa raccolta è una sorta di compilation di programmi rigorosamente in tedesco! La directory EMUL è ricca di programmi per i nostalgici degli 8 bit e per i possessori di ShapeShifter. Quest'ultimi troveranno la versione 3.1 anche se ormai da tempo è stata distribuita la versione 3.2a. Per chi non possiede né modem né "amico con il modem" può cominciare a pigliarsi questo primo upgrade in attesa del prossimo numero di Aminet CD. La sezione MOD è, come al solito, piena zeppa di moduli in svariati formati (SoundTracker, NoiseTracker, ProTracker ecc.) divisi per generi musicali. Ce n'è per tutti i gusti e per tutte le orecchie... La sezione PIC contiene una vasta raccolta di immagini e animazioni create con programmi 2D o 3D. Tra queste troviamo pure alcune jpeg nate dalla penna digitale del nostro Roberto Bisconcini. Tra queste vi segnaliamo "Vortix.lha" e "ScreenGhost.lhan. Ottima anche la raccolta di icone pronte per l'abbellimento (o se preferite, il restauro) del nostro Workbench. Date un'occhiata alle "TomIcon" e vedete se non trovate qualche icona di vostro gradimento. Se non avete idea di come allestire il vostro WB potete sempre fare un "salto" nella sezione PICIWB dove potete visionare diverse versioni di Workbench create dagli amighisti sparsi per il mondo. La directory EDIT nella sezione TEXT offre molte novità tra cui una nuova versione del GOLDED, un ottimo e ultra-configurabile editor per programmatori (e non solo). Un po' scarsettina la parte dedicata ai font, dove troviamo solo un paio di font non molto interessanti (grafici e creativi, al lavoro!!). Nella ultima (ma solo alfabeticamente) sezione dedicata alle UTIL vi possiamo segnalare i seguenti programmi: ARCHANDLER versione 2.0. un interessante programma per la gestione di archivi LHA tramite file-system virtuali, un paio di GUI per l'utility DMS, una nuova versione del promotor NEW-MODE, qualche patch di sistema per i possessori di schede grafiche, alcuni nuovi datatype e gli interessanti monitor di sistema EXECUTIVE e SCOUT.

Finalmente una versione ricca di novità! Erano un paio di mesi che non si vedevano più grosse new-entry. ma si assisteva ad un calo quantitativo di sofware sia PD sia commerciale. Questo Aminet 8 è la misura di quanto sta accadendo in Europa e nel mondo nei confronti di Amiga. L'entusiasmo e le idee tornano ad essere protagoniste, il software ricomincia a circolare e noi non possiamo che essere contenti. In questo numero troviamo praticamente una "grossa" novità in ogni sezione e questo non può che farci piacere. Per tutti quelli che non hanno alcuna possibilità di collegarsi con Internet, questo CD è un riferimento importante e, grazie alla campagna abbonamenti. può essere anche una fonte sicura di rifornimento mensile. Ma anche per chi possiede un collegamento SLIP e che vorrebbe "scaricare" lo GNU (oltre 10 Mbyte di archivi) può evitare la fatica e l'inutile spesa (visto le tariffe telefoniche o il costo dei dischetti) acquistando questo CD. Il rapporto qualità-prezzo è comunque sempre favorevole vista la quantità enorme di software (piu di 600 Mbyte compressi, oltre il Gbyte decompressi), e anche questa volta vale la pena di farci un pensierino. Appuntamento. quindi. al prossimo mese con un nuovo numero della più grande raccolta del mondo di software: AMINET. Ringraziamo la Db-Line di Varese per la disponibilità e per averci fornito questa copia di Aminet-8.

Db-Line *Srl*
Via Rimembranze, 26/C
21024 *Biandronno* (VA)
Tel.(0332)76.80.66
Fax (0332)76.24.44
Email: info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

Computer Art a Roma

Dal 2 al 3 dicembre, a Roma, si è tenuta la terza edizione del Premio Internazionale di Grafica e Musica su Personal Computer in tempo reale, organizzato dall'Associazione Culturale Tecnopolis.

Pixel Art Expò

Logo ufficiale del Pixel Art '95, realizzato da Massimiliano Pecora.

di ***William Molducci***

Dal 2 al 3 dicembre, a Roma, si è tenuta la terza edizione del Premio Internazionale di Grafica e Musica su Personal Computer in tempo reale, organizzato dall'Associazione Culturale Tecnopolis, a cui fanno capo due conosciuti artisti quali Leonardo Fischiagrilli (Presidente) e Francesco Franceschi (segretario). Come oramai tradizione, la giuria che ha assegnato i premi era composta di numerose persone, tra cui oltre al sottoscritto, gli stessi Fischiagrilli e Franceschi, Piero Bazzoli (vincitore l'anno scorso del premio del pubblico per la migliore opera grafica), Andrea Paolucci (video artista), Massimiliano Pecora, Fabrizio Timpani, Paolo Suriano, Mr. Van-Hu e il Professor Ermenegildo Prestinari. La manifestazione si è svolta all'interno dei locali dell'Istituto J. Piaget, di cui era disponibile una sala multimediale (con tanto di videoproiettore), dove sono state presentate immagini ed animazioni, e la sala per l'ascolto delle musiche midi e non midi, il tutto coordinato da una vera

e propria cabina di regia, vanto di questa scuola. Anche questa edizione è stata organizzata in una sede diversa da quelle precedenti, segno del continuo incremento del livello logistico, a cui purtroppo non è seguito un analogo aumento di visitatori, forse per colpa anche della collocazione troppo periferica (zona Cinecittà).
Le potenzialità del Pixel Art, sia per la competenza degli organizzatori, sia per la città in cui si svolge, mira a ben altri risultati, che potranno senz'altro essere raggiunti nel momento in cui verrà coinvolto uno sponsor privato o istituzionale.
Le note positive giungono ancora una volta dagli autori che hanno inviato centinaia di lavori, con una netta prevalenza delle immagini, rispetto alle animazioni.
Questo ha causato la realizzazione di un'unica sezione in cui sono stati inseriti video, animazioni 2D e 3D.

Il concorso

Nelle sezioni grafiche, rispetto alle edizioni precedenti, si è notato un aumento della produzione PC, mentre le opere realizzate con Amiga hanno letteralmente fatto saltare il banco, vincendo tutte le diverse categorie (e francamente non ci sembra poco).
Il livello generale delle opere in concorso ha confermato il progressivo scadimento di qualità che si sta riscontrando da un certo periodo a questa parte, soprattutto per quanto riguarda le animazioni, lo stesso fenomeno era stato notato anche all'ultimo Bit Movie.
Naturalmente esistono sempre le eccezioni, tra queste segnaliamo Luciano Merighi, che ha letteralmente trionfato nella sezione Animazioni con il suo "Careoche", vincendo sia il premio della giuria sia quello del pubblico, grazie ad un'opera già presentata all'ultima rassegna di Riccione, ma qui riproposta in una versione definitiva, con una nuova e più efficace colonna sonora.
L'autore bolognese (per la precisione di Calderara di Reno) con il suo A2000, GVP Combo 030/50 Mhz, Picasso II e PAR, ha utilizzato Lightwave 3.5 per presentare un'ironica ed improbabile versione internazionale di "Romagna mia", che si è distinta sia per la resa grafica, sia musicale, suggellata da un vero tocco

PIXEL ART EXPO' ROMA 95 : CONCORSO GRAFICA E MUSICA

VOTAZIONE GIURIA SEZIONE GRAFICA: IMMAGINE GRAFICA 3D IN TEMPO REALE

	AUTORE	OPERA IN CONCORSO	VOTO
01 -	LUMINI MATTIA	EVEN THE SOUL	154.5
02 -	ROSSI ROBERTO	IMPOSSIBLE LOVE	152.5
03 -	DE SIMONE FRANCESCO	COMING BACK	145.5
04 -	FLERES ORAZIO	LO SPECCHIO DELL'ANIMA	143
05 -	DE SIMONE FRANCESCO	THE ART OF CHOOSING	142
06 -	CONIDI/SPITONI	INDIFFERENZA	140
07 -	GRAHAM BILL	BLOCKS —	134.5
08 -	FONTI PAOLO	FIOCCO ROSA	133
09 -	FORMICHETT/ARISE	GIFT	131
10 -	FLERES ORAZIO	TENNIS INDOOR	129
10 -	FLERES ORAZIO	UN TRANQUILLO POMERIGGIO DI	129
12 -	IANNAZZI MARCO	FAR AWAY	128.5
13 -	DE BELLIS L.	INTEL-ZONE	128
14 -	VIAGGI CESARE	LATTINE	127.5
15 -	GRAHAM BILL	MAMBA	127

VOTAZIONE GIURIA SEZIONE GRAFICA: IMMAGINE GRAFICA 2D IN TEMPO REALE

	AUTORE	OPERA IN CONCORSO	VOTO
01 -	BIGAZZI DAVIDE	IL SUONO DEL SILENZIO	166.5
02 -	MAROTTA MAURIZIO	MEMORY IS A HUNTING FISH	157
03 -	HOFFMAN MARC	PEACE	149
03 -	HOFFMAN MARC	THE FIELD	149
05 -	HOFFMAN MARC	SKY OF PLANET	148
06 -	UTIMPERGHER GIORGIO	ROCCIA CHE PIANGE	141
07 -	HOFFMAN MARC	P. M. SURFACES	137
08 -	HOFFMAN MARC	TERRAFORM	135
09 -	HOFFMAN MARC	FLARING PLANETS	128
10 -	MANGIONE MASSIMO	PORTA DELLE STELLE	125
11 -	UTIMPERGHER GIORGIO	REGGI DI SOLE	123.5
12 -	MANGIONE MASSIMO	ISOLA DELLA TERRA	121
13 -	BERNIERI PIERFRANCESCO	FUTURE MONET	118
14 -	MANGIONE MASSIMO	CALORE DEL RITORNO	115
15 -	LUMINI MATTIA	DAY	115

VOTAZIONE GIURIA SEZIONE GRAFICA: ANIMAZIONE CATEGORIA UNICA

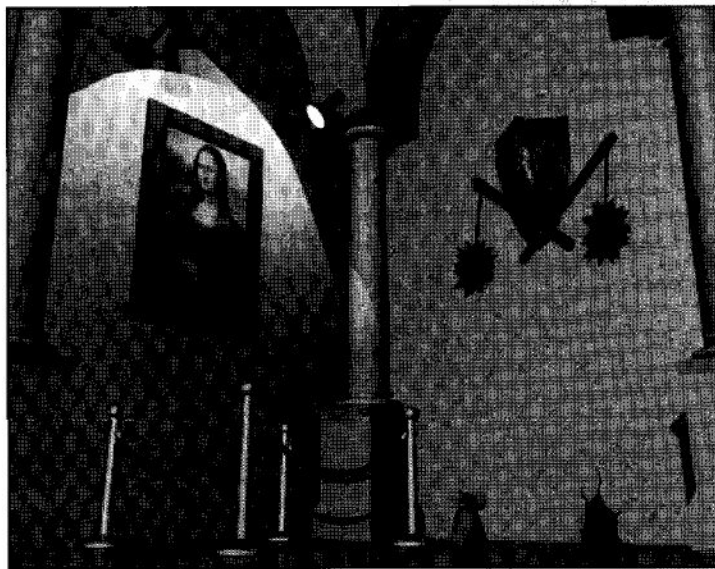
	AUTORE	OPERA IN CONCORSO	VOTO
01 -	MERIGHI LUCIANO	CAREOCHE	186
02 -	GRANDI LINO	BREATHLESS GALLERY	160
03 -	MARSAN DINO	INVOLUTION	156.5
04 -	ROSSI ROBERTO	STAR 21	122
05 -	SMITH ERIC	SAFARI AFRICA	120
06 -	HUITRIC/NANAS/TRAMUS (UP)	LE GRANDE ROUE	117
07 -	SMITH ERIC	STORY BOARD	113
08 -	IONATA ENZO	OLD TIME TEA	111
08 -	HUITRIC/NANAS/TRAMUS (UP)	IADODONDAINE	111
10 -	HUITRIC/NANAS (UN.PARIS)	DIS LA CHOSE COMME ELLE EST	110
11 -	GRAHAM BILL	CRATER CRUISE	110
12 -	BERNACCHIA/TIGRINI	TG-RINI	102
13 -	FICHERA MARCO	CHIUDO GLI OCCHI	100
14 -	FIUMI MASSIMO	CACCIA A LITTLE BIG	96.5
15 -	FICHERA MARCO	LE DUE ELISE	95

VOTAZIONE GIURIA SEZIONE MUSICA NON-MIDI IN TEMPO REALE

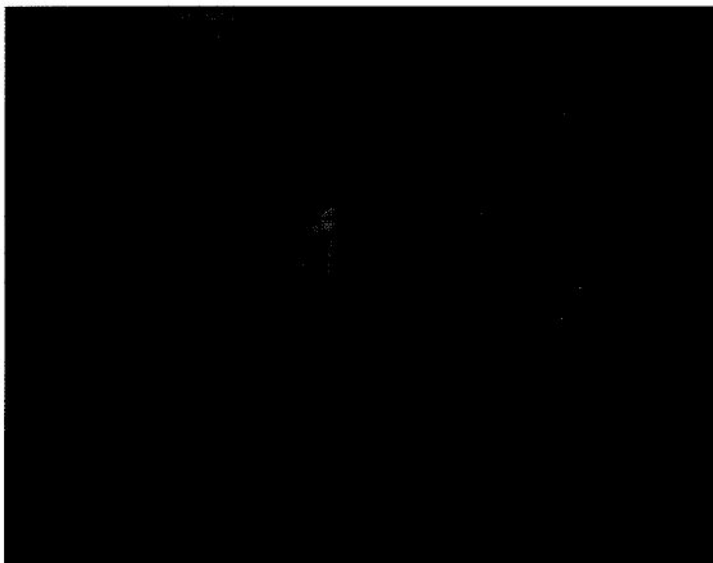
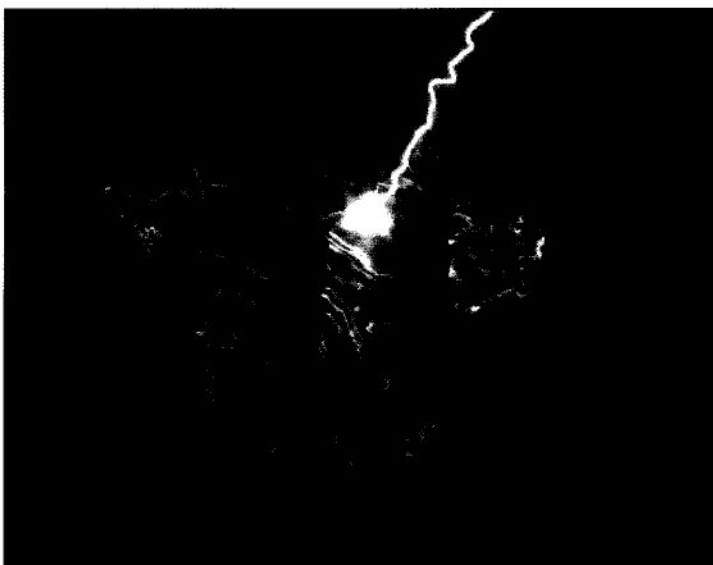
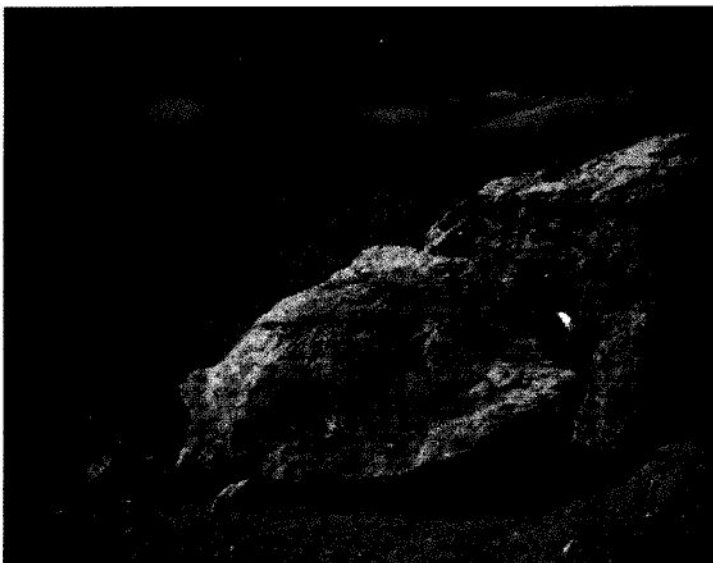
	AUTORE	OPERA IN CONCORSO	VOTO
01 -	SAARNIO SAMI	FACING THE CHANGE	73
02 -	KATANIEMI JAAKKO	FLIBBERTIGIBBET	72
13 -	SALMINARVI JUUJO	MEMORIAL TUNES	69
04 -	KATANIEMI JAAKKO	REALTIME JAMMIN	67
05 -	KUJANPAA ANTII	BALTHASAR	66
06 -	KATANIEMI JAAKKO	ANALYSIS	63
06 -	SALMINARVI JUUJO	CONNEXION	63
08 -	KUJANPAA ANTII	METROSSIM	60
09 -	BERNACCHIA SIMONE	NCC 1731	58
09 -	BONZI CRISTIAN	CONSIDERATION	58
10 -	KUJANPAA ANTII	KILE	58
12 -	BERNACCHIA SIMONE	INFATUATION	57
13 -	CAPPELLI FEDERICO	MRS MOLLY	56
14 -	CAPPELLI FEDERICO	VICTORY DREAMS	53
15 -	BONZI CRISTIAN	KAOS	50

VOTAZIONE GIURIA SEZIONE MUSICA MIDI IN TEMPO REALE

	AUTORE	OPERA IN CONCORSO	VOTO
01 -	SANTORO ARMANDO	DESOLADO	80
02 -	DELLA RAGIONE G. VITTORIO	ROSARIA	77
03 -	CALICIOTTI AMBROGIO	A NOTHER PAGE	72
03 -	CALICIOTTI AMBROGIO	A RESTLESS SOUND	72
05 -	CALICIOTTI AMBROGIO	FRENCH ESCAFE'	71
05 -	TIMEO NICO	FANTASY	71
07 -	SANTORO ARMANDO	SAIGALO'	69
08 -	DELLA RAGIONE G. VITTORIO	MOVIE SCENE	68
08 -	DELLA RAGIONE G. VITTORIO	PENSIERI	68
10 -	SAMA' ALFIO	LA LEGGENDA DI RE ARTU'	67
11 -	SORBO UMBERTO	ROBY MY SWEET SWALLOW	66
12 -	GUIDOTTI DAVIDE	LOST GENERATION	64
13 -	RAUCCI DANILO	GRUNGE	62
14 -	BENADDI KARIM	ILL' NEVER FORGET YOU	61
15 -	GUIDOTTI DAVIDE	PROXIIMA	61

di classe come l'eco finale e l'ammiccante Lens Flare.
Ricordiamo inoltre agli appassionati di grafica che Merighi ha collaborato alla realizzazione di alcune sequenze del video "Musica" degli 883, occasione in cui si è dotato di un A4000 e l'inseparabile PAR, anche se utilizzata in modo un po' artigianale, causa problemi di reperibilità di software (dichiarazione dell'autore).
Al secondo posto si è classificato Lino Grandi con "Breathless Gallery", in questo caso è stata utilizzata l'accoppiata A4000/Pentium 100 e il programma Imagine (dalla versione 3.0 sino alla 4.0), in particolare Amiga era implementato con 14 Mbyte di RAM e scheda grafica Picasso II (oramai uno standard per i ray tracer).
Grandi ha creato tutti i nemici (ben tredici) del videogioco "Breathless" (senza respiro), disponibile per il solo chipset AGA, che rappresenta una vera e propria risposta a Doom, e forte di questa esperienza ha voluto sperimentarsi in un'animazione che presenta sei di questi personaggi, davvero ben modellati e animati.
La saga di Amiga continua con il terzo posto, sempre nella sezione animazioni, dove troviamo una vecchia conoscenza di festival e rassegne, Dino Marsan, l'autore ferrarese ha presentato "Involution", un lavoro ben curato, ma un po' al di sotto delle aspettative, forse però ancora in versione non definitiva.
Un discorso a parte merita Simone Bernacchia che dopo essersi piazzato secondo nella passata edizione e aver vinto il Bit Movie '95 con NOWL, ha voluto cambiare genere e passare alla grafica 3D.
Per fare questo ha potenziato il suo A1200 con scheda Viper 68EC0-30/882, 18 Mbyte di RAM e HD da 540 Mbyte, creando con Lightwave 3.5 due animazioni forse un po' troppo "sperimentali".
In "TG-Rini" (classificatasi al 12° posto) Bernacchia si è avvalso della collaborazione di Tigrini, in un tema oramai troppo sfruttato e fuori tempo, come può essere la sigla del TG1, in cui la sfera del mondo viene letteralmente bucata dall'immancabile 'Vespa".
Invece in "Musklebeach" (17) ritroviamo il senso d'umorismo di questo autore (con forti tinte di amaro), non coadiuvato da un'ancora efficace tecnica e con la presenza di qualche imperfezione.

"Thearf of choosing.. immagine realizzata da Francesco De Simone - V classificata sezione immagine statica 3D.

Bernacchia ci ha abituato a continui miglioramenti, sintomo di una forte volontà e di talento, restiamo quindi in attesa di nuove produzioni per meglio giudicarlo.
Chiudiamo la descrizione della sezione Animazioni con Massimo Fiumi, autore di "Caccia a Little Big", (A1200), che sembra dare il via ad un genere che imperverserà nelle prossime manifestazioni, quello della serie "Una telefonata ti allunga la vita... ".
In effetti il pretesto narrativo si presta ottimamente per opere brevi e ad effetto, basate su una gag finale, che naturalmente sia tale, in questo caso l'autore si è perso nei meandri dell'ambientazione western, per giungere ad una soluzione finale (il classico duello), in modo per nulla scontato, ma assolutamente "fuori atmosfera", con il supporto di un disegno ed un'animazione troppo incerta.
L'unica nota positiva riguarda il sonoro, Fiumi si è infatti avvalso di un mix di spezzoni audio di film, ben inseriti nel contesto.
Davide Bigazzi ha vinto la sezione Immagine statica 2D, con "Il suono del silenzio", realizzata su A4000/40, l'autore, già conosciuto dai nostri lettori e dai frequentatori di rassegne, ha realizzato una visione onirica ben calibrata nei colori e nell'atmosfera che ha saputo creare, riuscendo inoltre a ben congiungere due diverse tecniche quali la grafica bitmap e quella 3D (con la netta predominanza di quest'ultima).
Al secondo posto troviamo Maurizio Marotta (Tatlin), il disegnatore salernitano che con il suo A1200 si è affermato in numerose manifestazioni (vedi Pixel Art '94 e Jazz '94 in Finlandia), a Roma ha presentato la sua nuova immagine "Memory is a hunting fish", confermando talento nel disegno e poesia nella realizzazione, unite da uno stile davvero particolare ed originale.
Sempre con Amiga, e più precisamente con il modello A4000/40, si è ben classificato una vecchia conoscenza del Pixel Art (vinse la prima edizione) oltre che del Bit Movie (primo premio del pubblico nel '94), parliamo dell'americano, di origine tedesca, Marc Hoffman, in concorso con ben sei immagini, classificatesi rispettivamente due volte al 3° posto (a pari merito con Peace e The Field), 5,7,8e 9.
Per dovere di cronaca segnaliamo la presenza di due donne nella selezione finale di questa sezione, si tratta di Luciana Bruschi (A1200) autrice di "Venere" e "Cock-Crow", in cui spicca un notevole senso ironico, tutto al femminile, e Lavinia Martini, forse un po' troppo "Manga".
Infine citiamo Giorgio Utimpergher (A4000/40) e le sue digitalizzazioni ritoccate graficamente, in particolare "Scimmie e scimmietta", per la simpatia riscontrata da giuria e pubblico durante la visione.
Nella sezione Immagine statica 3D è risultato vincitore Mattia Lumini (A4000/PC Pentium) con "Even the soul", dove l'anima sembra traspirare nello stretto vicolo buio, inquadrato dall'alto.
Lumini, presente anche nella sezione 2D con "Day", si è classificato inoltre con "Common Feelings" e "Last Sight II", che si distingueva per le

Ross Barrie scott - Amity- Amiga 4000/40.

Simone Bernacchia era in concorso in tutte le sezioni del Pixel Art;

Giorgio Utimpergher - Roccia che piange - Amiga 4000/040 - VI classificato sezione immagine statica 20.

forte tinte di colore utilizzate. Un po' sotto le aspettative anche Bill Graham giunto settimo con "Blocks", senza dubbio la migliore tra quelle presentate dall'autore americano, e quindicesimo con "Mamba" (già presente al Bit Movie '95), lo stesso dicasi per l'animazione "Crater Cruise", che proponeva gli oramai soliti temi "fantastici".

Senza cadere in facili stereotipi Conidi e Spitoni hanno mostrato in "Indifferenza" la drammatica lontananza della guerra nella ex-Jugoslavia dalle coscienze di noi tutti; per fare questo, oltre a mostrare uno scenario di distruzione e morte (con l'uso dell'effetto particellare per la scia del missile), hanno avuto l'idea di accennare il soggetto dell'immagine con le sole ombre di alcuni bagnanti e un ombrellone da spiaggia, ben protetti da rete e filo spinato.

L'immagine è stata realizzata inizialmente con Real 3D v2.47 su Amiga e successivamente finita con un Pentium 90 e la versione 2.49 del programma della Activa.

Gli autori hanno motivato questo cambiamento di board esclusivamente per la velocità di rendering, senza comunque rinunciare per il futuro ad utilizzare Amiga.

Paolo Fonti è giunto ottavo con "Fiocco Rosa" utilizzando A4000, mentre Cesare Viaggi, con lo stesso modello, si è dovuto accontentare della quattordicesima posizione con l'immagine "Lattine".

Le due sezioni musicali erano composte da opere realizzate esclusivamente con Amiga, quella dedicata alla musica Midi in tempo reale è stata vinta da Armando Santoro con "Desolado", distanziando G. Vittorio Della Ragione, con "Rosaria" di soli tre punti.

Per la sezione Non-Midi si è avuta la riconferma di Sami Saarnio con "Facing the change", seguito da Jakko Kataniemi con "Flibbertigibbet" e Juujo Salminarvi con "Memorial Tunes".

Per la parte musicale il premio del pubblico è stato assegnato (sia questa sezione sia quella grafica prevedevano un unico riconoscimento) a Cristhian Bonzi con la sua "Consideration", classificata dalla giuria soltanto al nono posto nella sezione Non-Midi.

Da notare che in questa ultima sezione era in concorso anche Simone Bernacchia con i brani "NCC 1731" (9) e "Infatuation" (12), realizzati su

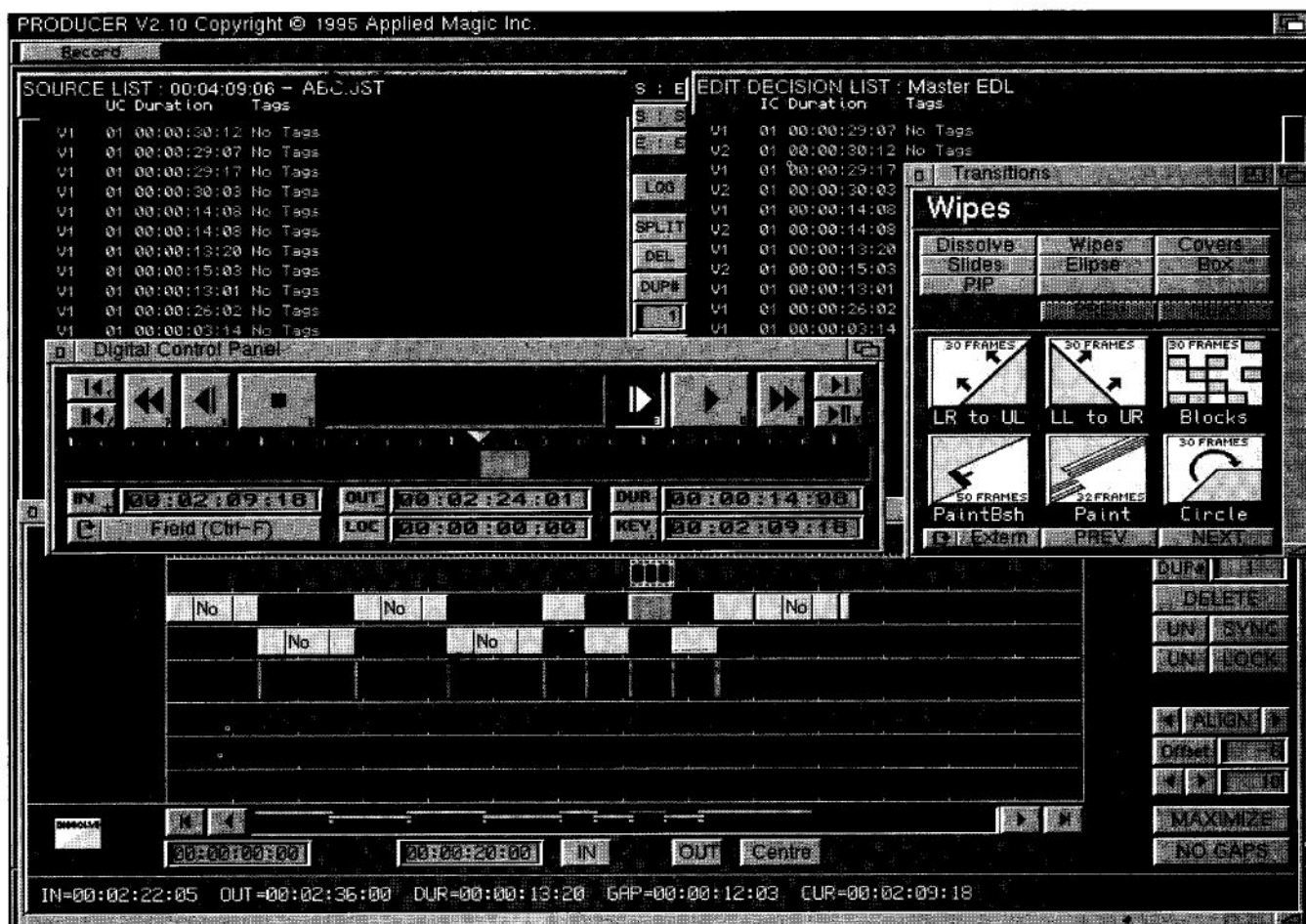
A1200 con ProTraker. a conferma della versatilità di questo autore, che compone le colonne sonore delle sue animazioni.
Il livello medio della parte musicale del Pixel Art è stato decisamente buono, con particolare rilievo per la sezione Midi, tra cui segnaliamo l'ottimo Ambrogio Caliciotti, autore di "Another page", "A restless sound" e "French escafé", classificatisi rispettivamente al 3,4 e 5 posto.
Come per le precedenti edizioni sono state realizzate sia la cassetta video sia quella audio, contenenti le opere giunte in finale, le quali possono essere richieste direttamente all'Associazione Tecnopolis (Tel. 06/57-57935 o 0368/508635).
La rassegna romana, giunta alla terza edizione, ha proposto un interessante spaccato delle produzioni di computer grafica internazionale, e quantomeno la si può definire un valido termometro della situazione di questa particolare arte.
Quello che salta subito agli occhi è la continuità nell'uso di programmi quali Imagine, la difficoltà a diffondersi di Real 3D (utilizzato soltanto in poche immagini) e il sempre maggiore impiego di LightWave, all'infuori di qualche eccezione rappresentata da Macintosh e PowerMac, le opere si sono equamente divise tra Amiga e PC, tranne le sezioni musicali.
Fuori dalla programmazione ufficiale della manifestazione sono state mostrate numerose videocassette prodotte dalla "Miramar Production", una società americana che mensilmente realizza compilation di computer grafica, con materiale in maggior parte proveniente da Workstation e in qualche caso anche da Amiga.
È stato così possibile vedere i maker di film quali "Stargate" e "Virus letale", con spezzoni dedicati esclusivamente agli effetti speciali utilizzati, oltre che agli spot pubblicitari che utilizzano tale tecnica.
A questo punto del suo percorso, il Pixel Art per sopravvivere deve assolutamente decollare e uscire dalla fase di stasi in cui sembra essersi adagiato; l'appoggio degli autori, le idee e i propositi non sembrano mancare, ma a questi devono seguire i fatti, non ci resta quindi che rimanere in fiduciosa attesa della quarta edizione.

Bill Graham - Blocks - A3000 - VII classificato sezione immagine statica 3D.

Davide Bigazzi - Il suono del silenzio - Amiga 4000/040 - I classificato sezione immagine statica 2D (anche se forse era opportuno inserirla nella sezione 3D).

Marc Hoffman - Terraform - Amiga 4000/040 - VIII classificato sezione immagine statica 2D.

Dove osano gli Amiga!

Un giretto alla fiera dedicata al Broadcast Video dove Amiga era presente in tutto il suo splendore. La presenza più significativa? Al nostro stand dove avevamo ospitato la postazione DbLine con DBC Workstation.

IBTS '95

di ***Roberto Bisconcini***

La fiera che si è svolta a Milano tra il 23 e il 27 di novembre, in contemporanea al Ciclo e Motociclo, è la nona edizione, ed essendo estremamente settoriale è poco conosciuta nell'ambiente informatico, nonostante il numero dei calcolatori sia andato aumentando esponenzialmente di anno in anno. Se tre anni fa la fiera, escludendo le workstation grafiche della Silicon, era costellata di macchinari appositamente sviluppati per la post produzione video, oggi si assiste ad un mutamento di mercato che ha il fulcro sulle tecnologie digitali basate su Personal Computer di fascia alta.

Il mercato dell'audio/video sta soffrendo della mancanza di innovazioni tecnologiche nel campo televisivo. Le grandi ditte come SONY offrono, attualmente, sistemi a livello consumer con qualità comparabili alle più comuni centraline video analogiche di livello broadcast; questo innalzamento di livello tecnologico sui prodotti di fascia bassa ha dato luogo alla nascita di sistemi che sfruttano le potenzialità

audio/video dei moderni calcolatori. Il segnale video ormai consolidato è stato superato dalle prestazioni delle schede grafiche che permettono ora su piattaforme di costo contenuto, non solo di acquisire e modificarne il segnale, ma di comprimerlo, gestirlo in tempo reale e, cosa importantissima, permettono di risparmiare sui macchinari che fino a poco tempo fa erano necessari per il montaggio video. Questo mercato vede la nascita dell'editing video NON-lineare su larga scala. Durante quest'edizione dell'IBTS erano presenti sistemi per quasi tutte le fasce di mercato: dal piccolo studio fotografico che produce i filmati dei matrimoni alla televisione commerciale che rimodernizza le sue strutture.

La fiera era collocata nel padiglione 33 della Fiera Milano e occupava poco più del solo padiglione, un concentrato di alta tecnologia audio/video.

Nel padiglione

Lo spazio maggiore era occupato dalla SONY che con le sue apparecchiature di montaggio audio e video occupava la quasi totalità del pian terreno del padiglione 33/1. Ma proprio nello spazio occupato dalla Sony l'occhio attento di un amighista non poteva non scorgere su un nuovo modello di televisore 16/9 un sottotitolo sospetto. Con interesse abbiamo domandato alla Garage Television di che titolatrice facevano uso e, come sospettavamo, si trattava non di una titolatrice dedicata, bensì di un A3000 T con IV24 e 16 Megs di RAM collegato a una regia di produzione. Il 3000 non aveva nulla da invidiare alle titolatrici dedicate presenti e svolgeva il suo lavoro "genlockando" perfettamente i titoli sullo schermo 16/9, naturalmente come solo Amiga può, senza scatti, Anti Aliasing HIGH naturalmente in tempo reale.

Il 3000 titolatore non era il solo a mostrare le capacità di Amiga in fiera: ammettiamo di aver dovuto girare tutta la fiera, ma abbiamo scovato altri Amiga tutti intenti a svolgere un egregio lavoro di montaggio non lineare tranne uno.

Infatti nel padiglione 33/2 un Amiga della Mitel di Brescia prendeva il nome di Digital Deejay System, e svolgeva a tutti gli effetti le veci di un deejay radiofonico. Il sistema che viene venduto come "sistema MUL-

IBTS: l'angolino delle Workstation

*di **Maurizio Bonomi***

Quest'anno all'IBTS abbiamo potuto constatare un fenomeno molto interessante che dimostra quanto competitivo e rivoluzionario possa essere il software nato su Amiga. Infatti, abbiamo potuto vedere e provare diversi software nati e cresciuti su Amiga ed ora portati su Workstation: stiamo parlando, ovviamente, di LightWave e TVPaint. Allo stand della Silicon Graphics, una delle tante società satellite dimostrava TVPaint 3.0 per workstation della serie INDY e INDIGO. Siamo subito rimasti impressionati per le notevoli prestazioni (ci mancherebbe altro, d'altronde la CPU R4400 non è malaccio!!) a livello di feedback e refresh. Le operazioni più onerose a livello di calcolo fanno pienamente uso dell'architettura altamente integrata presente su queste mitiche macchine grafiche. Ci ha fatto una certa impressione rivedere addirittura gli stessi gadget della versione Amiga comparire su un monitor da 21 pollici con sotto un buffo e asimmetrico scatolotto blu elettrico (con scritto Indy!). Lo stesso programma lo abbiamo visto (solo in scatola, però) presso lo stand di un'altra società estranea al mondo Amiga ma con notevoli punti di contatto; la DIGIVISION di Milano. Presso questo stand venivano mostrate le versioni per Windows NT e Windows 3.11, anch'esse pressoché identiche alla versione nativa. E qui è caduto l'occhio su un monitor dove "scorrevano" alcune animazioni fatte da LightWave. Le animazioni erano mostrate da una parente stretta (quasi figlia) di un altro prodotto nato su Amiga (la PAR, Personal Animation Recorder); la scheda Perception. Lightwave in versione 4.0 esiste in versione definitiva per macchine INTEL-based su OS Windows NT e Windows 3.11. Sono ancora in fase di beta avanzata le versioni per MIPS, ALPHA e AMIGA. La versione NT è stabile ma è una gran mangiatrice di RAM (ma crediamo sia più colpa di quell'immenso elefante divora-byte che è NT) e richiede configurazioni astronomiche per funzionare in maniera stabile. La versione per Windows è invece più parca in quanto richiesta di RAM ma è notevolmente più lenta e non supporta alcun tipo di task-switching (quando renderizza la macchina è inutilizzabile). D'altronde, un programma così potente merita di più di una banale macchina da DOOM come un PC 486. Non abbiamo potuto ammirare la versione per Raptor (una specie di PC con un ALPHA AXP da 300 MIPS) in quanto la workstation in questione si è "fulminata" in occasione della fiera! La versione per Silicon mostrava tutta la sua "debolezza" in quanto beta, dato che non aveva né le velocità né l'affidabilità dei concorrenti (come WAVEFRONT, ALIAS e SOFTIMAGE-CREATIVE ENVIRONMENT). A proposito di quest'ultimo, abbiamo potuto parlare con due dei dimostratori della SOFTIMAGE (ora passata, purtroppo, tra le file della onnipresente Microsoft) tra cui Raffaele Rodaro. Quest'ultimo ci ha confessato di essere un amighista convinto e di essere nato come animatore grazie alle potenzialità di LightWave. CREATIVE ENVIRONMENT, il programma di SOFTIMAGE, oltre ad essere il miglior software 3D in quanto a facilità d'uso, potenza e espandibilità, ha notevoli punti di contatto con i nostri due cavalli di battaglia; LightWave e Real 3D. Con quest'ultimo, poi, si trovano le maggiori somiglianze: animazione particellare, inverse-kinematics, metodi di animazione e una certa filosofia di gestione degli oggetti. Sempre Raffaele Rodaro ci ha dimostrato la nuova versione di CREATIVE ENVIRONMENT per Windows NT (tanto per cambiare!). Il programma girava su un mostro ALPHA da 300 MIPS con 64 Mb di RAM (sufficienti, ma sempre un po' strettini) ad una velocità a dir poco sorprendente. Tanto per farvi un esempio pratico: gli oggetti venivano renderizzati in tempo reale con algoritmo PHONG (poligoni smussati, ombreggiati con attributi fisici e texture) senza l'ausilio di alcun acceleratore grafico (come fanno spesso uso le Silicon Graphics) ma con la sola potenza del processore (ben sfruttata, ovviamente, tramite le librerie OpenGL)!! Chissà se, con l'avvento di processori RISC, possiamo permetterci di sognare ciò per un prossimo futuro?! Noi ce lo auguriamo... Il resto della fiera offriva cose abbastanza interessanti (e per queste vi rimandiamo all'articolo di Roberto Bisconcini) anche se la presenza dei PC ci è parsa ancora troppo e immeritatamente soffocante. La domanda che ci siamo posti è la seguente: Amiga dovrà ancora per molto difendere con i denti la sua nicchia, oppure riuscirà ad uscire da questo tunnel stretto e tortuoso? La risposta è nelle mani di Kittel and company lassù nella nuova sede di Bensheim, a quattro passi da Francoforte. A noi utenti il dovere di credere, supportare, sviluppare e sperare. Un lavoro arduo, ma entusiasmante, a cui tutti noi amighisti siamo abituati... Che la fortuna e i RISC siano con noi!

Ad IBTS non erano molte le postazioni Amiga - oriented.

TIMEDIALE indirizzato al supporto e all'automazione di un'emittente radiofonica" è in realtà o un A4000 o un A1200 in versione Tower farciti di controller SCSI II, HD da 1Gb e Scheda audio Toccata. Questo tipo di sistema è sviluppato in funzione delle emittenti radio per la gestione dei programmi durante le ore notturne. Il DDS permette quindi audio ed editing recording, facilitando la gestione sia delle singole canzoni sia degli spot pubblicitari da mandare in onda. Il DDS può essere messo in rete con altri Amiga permettendo un lavoro sinergico tra stazioni dedicate all'editing audio e quelle di messa in onda digitale.

Nel nostro Stand

Così come allo SMAU avevamo invitato la società Al in One presso il nostro stand, ad IBTS nella nostra postazione c'era la varesina Db Line.

Di fronte allo stand della Mite1 c'era il nostro stand che aveva come ospite la Db-Line. La Db-Line era presente con tre Amiga: un 4000 in versione Tower, un 4000 desk e un nuovissimo A1200 marcato Amiga Technologies! Il tower era di colore nero e, a prima vista, ha ingannato anche noi! Era un piccolo mostro dedicato alla postproduzione video, nel suo ventre trovavano posto una Warp Engine 040140 con 64 Mb on board, una DBC 32 elite, una Sound Stage e una Cybervision con 4 Megs di Vram. La Digital Broadcaster Elite 32 è una scheda dedicata al montaggio video NON-lineare in standard Video CCIR 624, con banda passante di 13.5 Mhz e sovracampionamento video 2X (4:2:2), è notevole da parte della DBC la possibilità di mantenere sulla maggioi parte dei frame una compressione 2:1. La DBC 32 viene gestita sotto AmigaDos dal programma Producer che, oltre ai suoi editor interni che permettono già parecchi effetti video digitali, nonché avanzati controlli sulla sorgente video, può interfacciarsi via Arexx con gli altri programmi Amiga, Light Wave ad esempio, per la generazione di complessi effetti video 3D. Affiancata alla DBC 32, nel ventre del Tower era inserita la scheda audio Sound Stage. La Sound Stage incorpora un DSP TMS320C30 che offre prestazioni pari a 20 MIPS e ~40 MFLOPS con memoria dedicata da 256K espandibili a 4 Mb. Il software della Sound Stage è strutturato per divenire parte integrante di Producer in modo da facilitare l'editing dell'audio associato ai filmati che si stanno trattando con

L'atmosfera tra gli stand era quella che si può trovare a tutte le manifestazioni di questo tipo.

la DBC 32. Con esse la ormai famosa Cybervision 64 e la non meno conosciuta Warp Engine 040140.
Nel 4000 desk erano installate la V-Lab Motion e la Toccata. Le due schede sono il sistema di montaggio audio/video NON-lineare con un costo decisamente inferiore a qualsiasi apparecchiatura analoga sul mercato. La V-lab, pur non avendo le prestazioni elevate della DBC, ha una resa video più che sufficiente per l'assemblaggio di animazioni 3D o il montaggio non lineare di medio livello. I fattori di compressione video della V-lab sono compresi tra il 20:1 e il 10:1, una qualità sicuramente non broadcast ma comunque superiore a quella di un qualsiasi sistema SVHS o Hi-8. La V-lab non è una delle schede più veloci in quanto, sfruttando soltanto il bus Zorro 2, ha un transfer rate massimo di 4 Mb al secondo; se ne consiglia l'utilizzo in combinata con una scheda grafica per ottenere un buon risultato durante le operazioni di editing sotto MovieShop. Nel complesso la scheda è estremamente stabile e permette un egregio lavoro senza pretendere troppo. In combinata con la scheda toccata si potrà acquisire e montare anche l'audio. La Db-line distribuisce in esclusiva anche un server Arexx per MovieShop chiamato NUCLEUS che offre un'interfaccia semplice e intuitiva per la generazione di effetti video tramite l'utilizzo di programmi come Image FX ed ADPro, la configurazione richiesta da Nucleus è naturalmente un Amiga con la V-lab. Il 1200 dell'Amiga Technologies era nella sgargiante scatola di bundle studiata dalla AT, al suo interno trovano posto un 1200 con HD da 120 Mb su cui è preinstallato il sistema operativo 3.1, DIGITA Wordworth V 4 SE, DIGITA Organizer V 1.1, DIGITA Print Manager V1.2 SE, DIGITA DATA STORE V1.1, Personal paint 6.4, Photogenics V1.2 SE, Turbo Calc 3.5 e due giochi Whizz e Pinball Mania.
Chiacchierando con Marco Salamini della Db-line abbiamo scoperto altre interessanti novità per Amiga. In primis la Db-Line, a partire dal primo dicembre, offrirà il servizio Amiga NO LIMITS, un servizio commerciale NON STOP dalle 9.30 all'una di notte dedicato agli utenti Amiga, è inoltre disponibile il servizio di assistenza e riparazione degli Amiga, da dicembre dovrebbe finalmente essere commercializzata la versione 4.0 di

La Db Line presentava presso il nostro stand il sistema DBC-32.

Light Wave e un nuovo case tower modulare della Micronic, un sistema Quick Array che adotta un sistema di trasferimento SCSI FAST utilizzando due HD identici collegati in parallelo permettendo così di sostenere il doppio delle prestazioni di un singolo HD, e molte altre novità.
Oltre alla Db-Line, era presente la All In One con i suoi sistemi Lightvision. Allo stand 1 07, quello della All In One era installato un A4000 Tower con warp 040140 V-lab Motion, Toccata e Retina Z3 che prendeva il nome della ormai conosciuta stazione per il montaggio video NON-lineare Lightvision, purtroppo al suo fianco erano installate due stazioni basate su Pentium 133 con Windows NT e Windows 3.11, che vengono chiamate Lightvision Pro! La All In One ci ha mostrato anche il manuale di Cinema 4D in versione italiana ma non il software che non era ancora stato localizzato. Nello stand della All In One veniva riproposto il software di montaggio Frame Talk già presente alle precedenti edizioni di IBTS; il software, contrariamente alla tendenza di mercato, non utilizza un sistema di montaggio NON-lineare, ma pilota direttamente le periferiche di editing video come una qualsiasi centralina automatica.
Tra gli assenti i televisori HDTV della SONY, sempre presenti nelle precedenti edizioni e onnipresenti nelle scene del film di Vim Wenders "Fino alla fine del mondo", quando si tentava di lanciare la televisione ad alta definizione (mai partita per la mancanza della definizione di uno standard comune), erano assenti, virtualmente sostituiti dal lancio dei Televisori Pal PLUS 1619 che non sono altro che un palliativo. Per quanto ci riguarda, non sarebbe stato male se la Giunti Multimedia avesse avuto uno stand sotto cui radunare i produttori di periferiche audiolvideo per Amiga, dando almeno una parvenza di interesse nei nuovi Amiga che nemmeno pubblicizza!
Naturalmente ci sarebbe piaciuto vedere le ditte produttrici di hardware dedicato come la Macrosystem o la Phase 5 ma forse i tempi non sono ancora maturi.

Conclusioni

L'Amiga sta navigando ancora in alto mare per l'assenza di pubblicità, nonostante tutto sta comunque infiltrandosi in un mercato in espansione quale quello della post produzione video digitale che necessita, però, di sistemi veloci ed estremamente espandibili; quindi, è sempre più incalzante la necessità degli A4000 T della AT e dei processori POWER PC. Ribadendo la superiorità di Amigados '85 che supplisce al gap hardware coi PC, aspettiamo fiduciosi che la fenice Amiga spicchi alta il suo primo volo dalla resurrezione !

Amiga ricomincia da PowerPC

Dal 7 all'11 novembre si è tenuta una delle più importanti fiere per Amiga. Dopo oltre un anno dalla scomparsa di Amiga dal mercato, finalmente questo fantastico computer è rientrato nella mischia del mercato mondiale del computing con una veste completamente nuova.

Colonia: Computer '95

di ***Ermanno Di Mario***

Lo stand più atteso in fiera è quello della nuova casa madre di Amiga, l'AMIGA Technologies. Di proprietà della tedesca ESCOM, rappresenta la società che porterà avanti il futuro di questo computer. Impegnativa la sfida di rilancio di Amiga, soprattutto dopo oltre un anno di assenza dal mercato mondiale. Totale cambiamento nelle strategie marketing, sembra essere un destino, ma la nuova AMIGA Technologies punta ad Amiga come macchina semi-professionale, professionale destinata al DeskTopVideo, MultiMedia e 3D graphics.
Nello stand faceva bella mostra di sè un VideoWall, collegato ad un Amiga4000 Tower e scheda Scala MPEG, che presentava con animazioni e sequenze animate MPEG, gestite da SCALA MM, tutte le novità presenti nello stand e le novità del connubio Multimediale Amiga-Scala.
La reimmissione di Amiga sul mercato mondiale riguarda i modelli A1200, A1200 con hard disk e il

nuovo Amiga4000 Tower. Tutti gli Amiga vengono forniti con una dotazione software professionale molto allettante che permette al professionista di utilizzare immediatamente tutte le potenzialità del computer. Tutti i sistemi Amiga1200 con hard disk vengono forniti di tutto il necessario per il DeskTopVideo e il MultiMedia (Persona1 Paint programma pittorico e animazione, Photo-genics programma di elaborazione immagini simile al famoso Adobe Photoshop, e ScalaMM300, il più famoso programma di mutlimedia per Amiga). La dotazione non si ferma a questi pacchetti, ma estende l'uso di Amiga ad altri compiti, prerogativa dei sistemi PC, con software professionale di videoscrittura (DigitaWordWorth 4.0se), software database (Digita Datastore), foglio elettronico (TurboCalc) e agenda appuntamenti (DigitaOrganizer). Oltre a tutto questo "ben di dio" vengono forniti anche due simpaticissimi (e famosissimi) giochi per i momenti di relax: Whizz e PinballMania.

Per il mercato professionale 3D e ComputerGraphics, il nuovo Amiga4000 Tower (SO 3.1, 68040 o 68060 a 25 e 50 Mhz, 7 slot ZorroIII) copre egregiamente questo ruolo. Fornito assieme ad un potente controller FastSCSI-2 (transfer max 9 Mbytelsec) e un hard disk SCSI-2 da oltre 4.5 Mbytelsec è la macchina ideale per effettuare play di animazioni a 24bit direttamente da hard disk. Fornito con 10 Mbyte di memoria RAM può essere espanso fino a 18 Mbyte su motherboard e 1 Gbyte tramite schede di espansione.

Interessante la disponibilità di nuovi monitor professionali per Amiga, si va dal nuovo 14" Multisync 1438, che aggancia tutte le frequenze Amiga (PAL, NTSC, VGA), presenti anche nuovissimi monitor da 17" e 21" dedicati al mercato professionale Aniiga (finalmente !!!). Tutti i monitor qui menzionati possiedono casse audio stereo integrate.

Novità presentata in occasione di questa fiera a Colonia è il nuovo CD-ROM esterno QuadraSpeed (4x 600 Kbyte/sec) per Amiga 1200. Si connette alla porta PCMCIA tramite un controller EIDE PCMCIA fornito assieme al drive. Il CD-ROM è compatibile con i formati ISO-9660, HighSierra, MacHFS, Kodak Photo CD e CDAudio).

Per quanto riguarda invece lo sviluppo di Amiga, nel corso del 1996, verrà presentato il nuovo Amiga 1200 con 68030 a 40 Mhz, mentre per il 1997 sarà introdotta la nuova generazione di Amiga che adotteranno i nuovi potenti processori RISC PowerPC di Motorola (probabilmente il modello 603 a 100 Mhz per il futuro A1200, e il modello 604 a 150 Mhz per il futuro A4000).

Ermanno Di Mario e Petro Stshichsdsfv dfgg..... Ko!

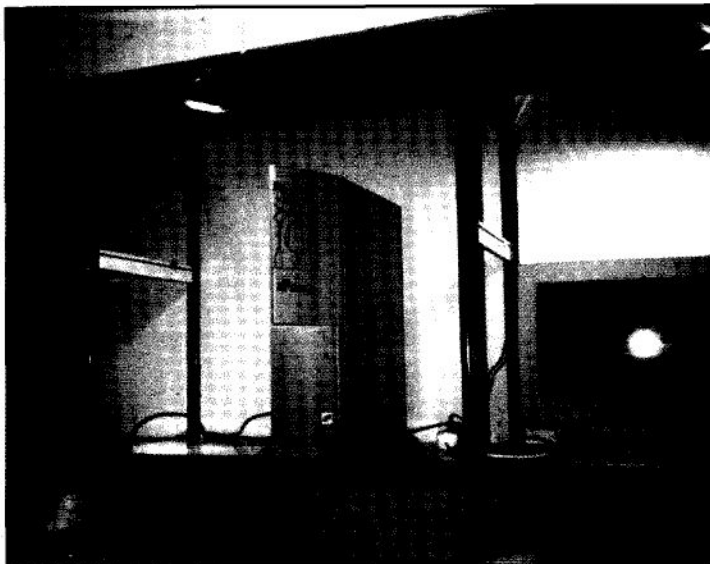
Stand AMIGA Technologie visa dall'esterno

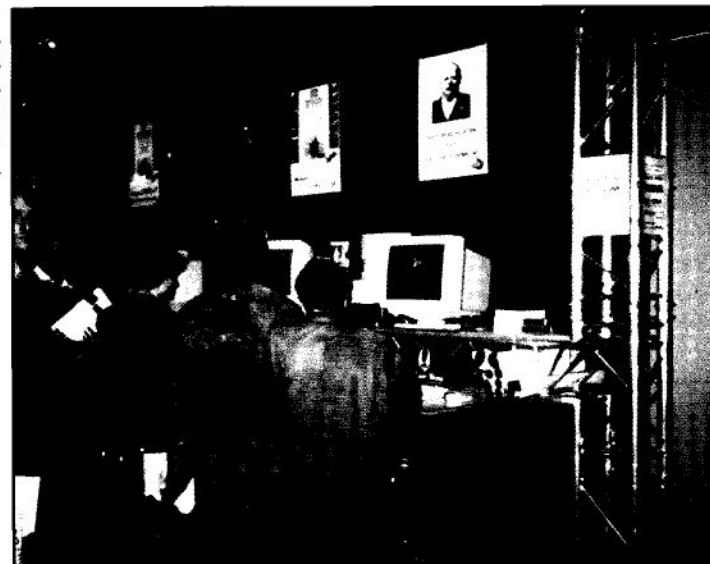
Diamo ora un'occhiata ai prodotti esposti nei vari stand cominciando da **Arxon,** conosciuto per la sua vasta offerta di memorie di massa, HD - Magneto Ottici - CD-ROM, e accessori e per i prezzi allettanti.

Interessante il modulo ScanDoubler per Amiga4000 che permette di collegare un qualsiasi monitor VGA ad Amiga: era offerto ad un prezzo interessante di 250DM.

La **ACT Electronic GmbH** - MLC GmbH è la casa costruttrice delle schede acceleratrici della serie **Apollo.** Presentate in fiera, nello stand MLC, la nuova scheda accelleratrice **Emaginator Apollo 1240** per Amiga 1200, tecnologia SMD, 68040 a 33Mhz, controller FastSCSI-2 da 10 Mbytelsec, espandibile a 64 Mbyte RAM, supporto dello BurstMode per un trasferimento dati massimo di ben 60 Mbytelsec compatibile con 68060 PLC, da prove effettuate risulta dalle 2 alle 3.5 volte più veloce di un Amiga4000/040 e ben 17 volte rispetto ad un Amiga 1200 base.

Di prestazioni lievemente inferiori è la scheda **Emaginator 1230** sempre per Amiga 12000; monta un processore 68EC030 SMD a 40 o 50 Mhz, espandibile a 32Mbyte RAM tramite comuni moduli SIMM PS/2, opziona-

MacroSystem DraCo 060 (davanti).

MacroSystem DraCo 060 (interno).

MAXON, veniva dimostrata la potenza del nuovo Maxon Cinema 4D.

le controller SCSI-2 da 5 Mbytelsec. La scheda è dichiarata dodici volte più veloce di un Amiga1200 base.

Apollo620 invece è l'unica scheda acceleratrice al mondo per Amiga600; per la gioia dei possessori di questo sfortunato modello, la ACT ha costruito una validissima (ed economicissima) scheda acceleratrice basata su 68020 e FPU 68882 a 28 Mhz, espandibile a 8 Mbyte 32bit tramite SIMM PS/2 a 72pin.

Porta le prestazioni del piccolo computer a dieci volte rispetto ad un Amiga600 base e ad un 20% più veloce di Amiga 4000/030.

Presentata la nuova **Apollo 4040** e **4060** (quest'ultima disponibile per i primi del '96), rappresenta una valida alternativa alle varie WarpEngine e CyberStorm. Totalmente in tecnologia SMD espande l'Amiga 4000 con un 68040 a 40 Mhz o 68060 a 50 Mhz, espandibile a 128 Mbyte di Fast a 32bit, monta di serie un controller SCSI-2 da 10 Mbytelsec, offre come caratteristica di rilievo il supporto delle nuove memorie DRAM che consentono un trasferimento dati Processore-Memorie di oltre 100 Mbytelsec, raddoppiando praticamente le prestazioni di tutti i processori 040/060 installati.

Per completare erano disponibili anche schede acceleratrici economiche, 400DM, per rivitalizzare il vecchio Amiga 2000, con 68030168882 25Mhz o 50 Mhz (600DM), controller SCSI-2 da 3.5 Mbytelsec, 2 slot per SIMM PS/2 per un'espansione totale di 64Mbyte di RAM a 32bit la velocità si attesta a ben dodici volte più veloce di un A2000 base.

Per quanto riguarda i prodotti MLC sono stati presentati i nuovi drive HD (interni ed esterni) per Amiga, compatibili Chinon ma dalla velocità raddoppiata, pecca dei drive HD su Amiga.

Novità era costituita dalla nuova scheda **GRAFFITI,** un frame buffer per porta video 23 poli, che si discosta notevolmente da altri prodotti simili perché permette di aprire schermi a 256 colori con ogni Amiga, con risoluzione massima orizzontale di 384 su ECS o 768 su AGA. Su quest'ultimi Amiga questa scheda è particolarmente indicata perché tramite il driver Workbench dotato assieme alla Graffiti, si possono aprire schermi a 256 colori con soli 4bitplane (16 colori) aperti. Il prezzo è di soli 149DM driver compresi. N. B. : l'ultima versione dell'emulatore ShapeShifter

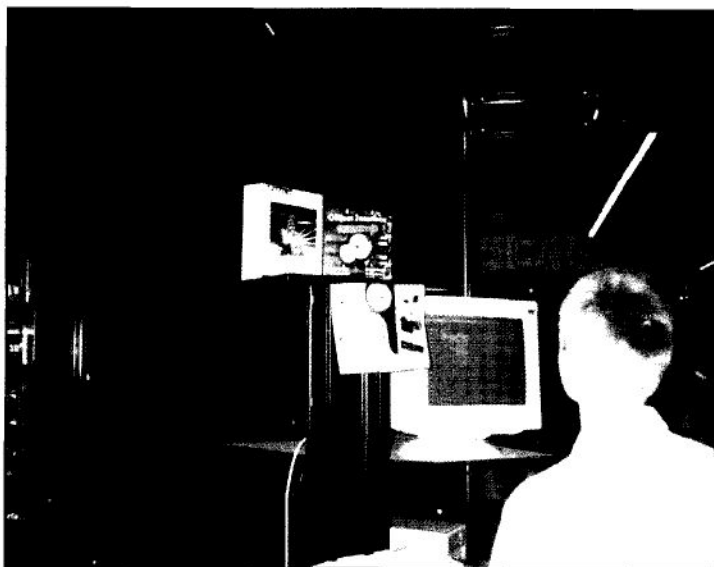
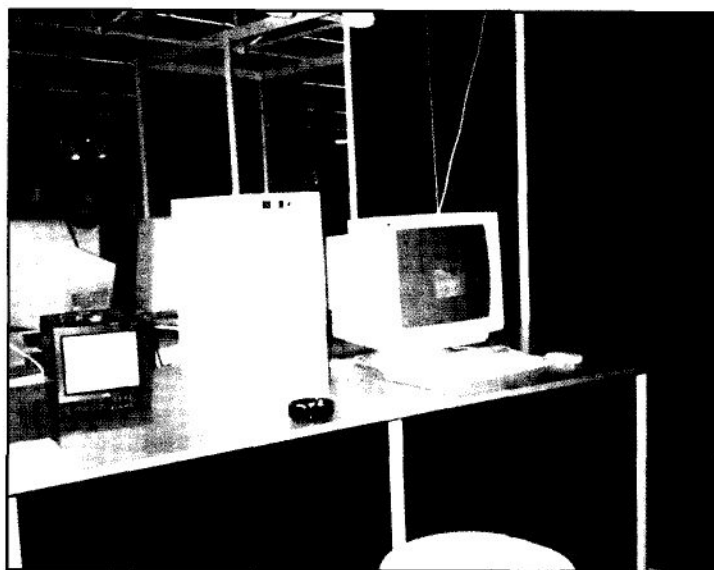
dalla v3.2a possiede i driver per gestire sotto MAC questa scheda video

La CROSS **computersystems** è uno dei grossi rivenditori tedeschi per Amiga. Lo stand era pieno di AddOn hardware e software per Amiga, compresi i nuovi monitor multisinc AMIGA Technologies venduti a soli 540DM.

Interessante il monitor da 15" Autoscan 1564, MPRII, 15-64khz, 1280x1024 a 949DM.

DCE Computer service e Eagle Computers

Questa piccola società ha sviluppato un prodotto molto interessante per il trascurato CD32, dal nome di **SX32.** Questa espansione, da collocarsi internamente al CD32, nella porta espansioni posteriori, al posto del modulo MPEG, trasforma il CD32 in un A1200, aggiungendo un controller IDE con allogiamento interno per HD 2 1/2, porta seriale, porta parallela, porta floppy, porta video RGB e porta video VGA 15 poli, alloggiamento interno per espansione di memoria 8Mbyte tramite SIMM PS/2 72pin. Il prezzo consigliato al pubblico è di 449DM, separatamente sono disponibili tastiera esterna Amiga, Drive HD e HD 2 1/2. Il prodotto è garantito per due anni. La stessa DCE distribuisce pezzi di ricambio (Buster, Denise ecc.) per Amiga. Passiamo alla **Eagle Computers:** questa società specializzata in case Tower per Amiga, oltre a essere presente nella fiera con tutta la nuova gamma dei Tower per Amiga (oltre 13 design) presentava tutte le nuove espansioni slot Zorro per questi tower. A partire dal nuovo Amiga 500, interessante la douther board (Shuttle 5/6/2). che aggiunge a questo piccolo Amiga ben 5 slot ZorroII, 4 slot PC-ISA, 1 Slot Video che riprende i segnali video attraverso delle piastre che devono essere posizionate al di sotto dei chip Paula, Denise e Gary, 1 slot CPU a 86 pin compatibile Amiga2000, un chip buster A2000, 1 connettore per floppy disk interno, 1 connettore per tastiera PC. Impressionante la dougther board per Amiga 1200 che aggiunge a questo piccolo computer, attraverso un **SuperBuster** di A4000, ben 7 slot ZorroIII, 6 slot PC ISA, 2 slot video, 4 slot per memorie SIMM a 72pin (da 4 Mbyte), e un connettore CPU A4000 a 100pin compatibile

Fischer, il distributore ufficiale tedesco di AMIGA Technologies

Postazione del nuovo potentissimo Real 3D.

Anche il nuovo Raptor con Alpha RISC a 233 Mhz mostrava la potenza assieme a LightWave 4.0 per WindowsNT.

Cyberstorm 060.
Disponibili ben quattro versioni di daughterboard per A4000. ma la più interessante è la versione **Shuttle D4000 Pentium/PCI.** Sì, avete letto bene !!! Questa daugtherboard aggiunge ad Amiga 314000 7 slot ZorroIII, 2 slot video, 3 Slot PC ISA, 3 Slot PCI a 32bit. La daugtherboard puo inserie una speciale scheda Pentium PCI che aggiunge in modo trasparente ad A4000 un vero e proprio Pentium. Questa scheda Pentium possiede un'integrazione notevole e contiene un zoccolo pentium (da 75 a 150 Mhz), controller IDE, Floppy, 2 seriali, 1 parallela avanzata. 1 porta PS/2 mouse, 1 attacco Tastiera. La scheda inoltre può contenere da 256 Kbyte a 1 Mbyte di cache, e fino a 128 Mbyte di RAM.
Praticamente con questo sistema si hanno due computer in un unico case, per la comunicazione dei due sistemi ci si affida a due cavi per rete seriale o parallela. Lo stesso sistema ma non su bus PCI, è disponibile per processore 486 DX/DX2/DX4. I prezzi variano da 133DM a 398DM per i case Tower, 298DM per Shuttle A500, 698DM per Shuttle per A1200 con A4000 CPU slot, 398DM per Shuttle A314000 con PCI, 648 DM per scheda PC486 (senza processore), 899 DM per la scheda Pentium (senza processore).
Moltissimi altri AddOn e opzioni disponibili per ben undici pagine di listino prezzi.
Allo stand **Electronic Design,** società molto conosciuta per i suoi ottimi genclock professionali per Amiga (Neptun e Sirius-11), erano in bella mostra tutti i prodotti destinati al video. Il prodotto più interessante era sicuramente la centralina di montaggio **CAVIN.** Giunta ad un buon grado di maturazione, permette, controllata da AMIGA, di sostituire con efficienza le centraline di montaggio manuali per U-MATIC, BVU, e BETACAM SP. Permette di gestire ogni tipo di videoregistratore o player purché dotato di protocollo remoto Panasonic-Edit, Sony Control-L, RS 232, RS 422.
Gestisce il timecode VITC per il montaggio ed è fornito di software per il montaggio da Amiga, tramite le schede **FrameMachine** e **Prism24** si possono visualizzare sul timecode su schermo Amiga i fotogrammi fondamentali per il montaggio. È prevista per il prossimo futuro una versione per PC.

Nello stand della **Hirsch and Wolf** era presente la nuova versione 060 della fortunata serie **WarpEngine** per Amiga3000 e Amiga4000. La scheda dalle caratteristiche simili alla versione con 68040 monta un processore Motorola 68060 a 50Mhz, FastSCSI-2, espansione a 256Mbyte e una porta Ethernet integrata. La scheda sarà disponibile ai primi del '96.
La società inglese **Hisoft** conosciuta per il suo ottimo software era presente anche con la sua famosa interfaccia PCMCIA: il controller **SquirrelSCSI** e il digitalizzatore audio **Aura-Sampler** (con nuovo software Octamed compatibile).
Il controller SquirrelSCSI viene fornito ora di utility di supporto per il disco estraibile della **IoMega Zip Drive** (come era possibile vedere allo stand). Presentato invece il prototipo di un'interessante interfaccia MPEG (MPEG-1) da collegare alla SquirrelSCSI. Tramite un software specifico, vengono convogliati tramite la Squirrel direttamente attraverso il bus SCSI al modulo MPEG. Ottima la qualità di play del modulo MPEG che dispone di uscite video PAL e NTSC. La commercializzazione è stata annunciata per il 1996.

HK Computer e Interworks

HK Computers è il distributore ufficiale dei prodotti **VECTOR** per Amiga. Presentato in fiera il nuovo digitalizzatore video real time a 24bit (GRAFFITO 24) disponibile sia per porta parallela sia per Amiga 60011200 tramite porta PCMCIA. Disponibile in versione CVBS (Composito) o Y/C (Supervideo), la versione per PCMCIA permette di effettuare l'hard disk recording delle sequenze video. La risoluzione massima supportata è 736x283 punti a 24bit, sono supportati il PAL, NTSC e SECAM.
In fiera il digitalizzatore Graffito24 era affiancato da un digitalizzatore audio 8bit della stessa Vector, il **VECTOR MicroSound-I1 HiFi.** I prezzi partono da 269DM a 379DM per il Graffito24 ai 79DM fino ai 149DM per la MicroSound-II.
Interessante anche la scheda multi I/O **(VECTOR Connection Multi** I/O)per slot Zorro (A2/3/4000) a cui aggiunge una seriale ad alta velocità (115Kbaud) e ben due porte parallele bidirezionali veloci. La scheda è fornita inoltre del software PARNET

Chi? Dove?

*di **Ermanno di Mario***

Ecco gli indirizzi di tutti gli espositori presenti al Computer '95 di Colonia citati nell'articolo.

Amiga Oberland
In der Schneithohl 5
D 61476 Kronberg
Tel. (0049)6.173.65.00
Fax. (004916.173.63.385

Amiga Technologies
Berliner Ring 89
D 64625 Bensheim
Tel. (0049)6.251.80.21.00
Fax. (0049)6.251.80.21.79
WWW: http://www.amiga.de

Arxon
Assenheimer Str. 17-30
D 60489 Frankfurt M.
Tel. (0049)69.97.8410.10
Fax. (0049)69.97.84.10.30

Fischer Hardware & Software
Schierholzstr,33
D 30655 Hannover
Tel. (0049)51 1.57.23.58
Fax. (0049)51 1.57.23.73

Hirsch & Wolf
Mittelstrassse 33
D 56564 Neuwied
Tel. (0049)2631.83.990
Fax. (0049)2631.83.99.3

Hisoft Systems
The Old School
UK Greenfield
Bedford MK45 5DE England
Tel. (0044)1525.71.81.81
Fax. (0044) 1525.71.37.16

HK Computer
Honniger We 220
D 50969 Koln
Tel. (0049)221.36.90.62
Fax. (0049)221.36.90.65

Irsee Soft SPCS
Meinrat-SpieB-Platz 2

D 876600 *Irsee*
Tel. (0049)834 1.40.992
Fax. (0049)834 1.12.042

M-Tec Hardware Design
Horster Str. 297
D 46238 *Bottrop*
Tel. (0049)204 1.46.56
Fax. (0049)204 1.46.60

Maxon Computer
Industriestrasse 26
D 65760 *Eschborn*
Tel. (0049)6 1.96.48.18.11
Fax. (0049)61.96.41.885

Micronik Computer Service
Bruckerstrasse 2
D 51379 *Leverkussen*
Tel. (0049)2171.72.450
Fax. (0049)2171.72.45.90

MS Macrosystem Computer
Borgacker 2-6
D 58454 *Witten*
Tel. (0049)2302.94.94.90
Fax. (0049)2602.94.94.99

Phase 5 Digital Products
In der Au 27
D 61440 *Oberursel*
Tel. (0049) 6 1.71.58.37.87
Fax. (0049) 61.71.58.37.89

ProDAD Software
Felderstrasse 24
D 78194 *Irnrnendingen*
Tel. (0049)7462.91.134
Fax. (0049)7462.74.35

Stefan Ossowskis
Schatzfruhe
Veronikasfrasse 33
D 45131 *Essen*
Tel. (0049)20 1.78.87.78
Fax. (0049)20 1.79.84.47

Village Tronic
Wellweg 95
D 31157 *Sarstedt*
Tel. (0049)5066.70.13.30
Fax. (0049)5066.70.13.49

Distributori italiani:

Db-Line
Viale Rirnernbranze 26/C
21024 *Biandronno* (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0332) 76.80.66

EuroDigital Equipment
Via Dogali 2
Crema (MI)
Tel. (0373)86.966

per il collegamento in rete tra Amiga attraverso porta parallela e costa 299DM.
Per gli utenti di A500 possessori del CDROM A570 viene offerta l'opportunità di inserirvi un controller SCSI, il **VectorA570** in grado di ospitare anche un'espansione RAM di 2 Mbyte.
Utile sapere che la HK Computer è il rivenditore di parti di ricambio per Amiga (SuperBusterll, ECS Denise, CIA 8520, SuperAgnus, Lisa, A1imentatori.e quarzi vari) e fornisce persino solamente i chip del SO 3.1 originali senza la manualistica con un evidente risparmio (solo 79DM).
La Interworks, famosa società statunitense, è specializzata per i collegamenti in rete Ethernet per e tra Amiga e con altri sistemi: SiliconGraphics, Windows, Macintosh, SUN, UNIX, etc. Oltre a essere produttrice di software ed essere la rete ufficiale per sistemi per rendering parallelo tramite LightWave, è produttrice anche di schede di rete Ethernet ZorroII, **HydraSystem-EthernetAdapter,** compatibile Amiga 2000,3000 e 4000, SANA-II e TCP/IP compatibile e schede di rete Ethernet PCMCIA ad alta velocità per Amiga 600 e 1200 (SANA-I1 e TCP/IP compatibile, standard BNC e 10BaseT twisted pair).

Macrosystem e Micronik

La casa tedesca creatrice delle schede Retina ha reso finalmente disponibile sul mercato il nuovo sistema Amiga compatibile dedicato al montaggio non-lineare e al 3D: il sistema **DRACO.** La nuova piattaforma è ora disponibile con processore 68040 a 33 Mhz o 68060 a 50 Mhz, controller FastSCSI-2 da 20 Mbytelsec con bus DMA a 64bit, dispone di 3 slot DraCo Direkt Slot da 35 Mbytelsec, e slot Amiga ZorroII, interessante la disponibilità di uno slot Amiga ZorroII reingegnerizzato (FastZorroII) che permette un trasferimento massimo di ben 5 Mbytelsec contro i 2 mbyte/sec. Questo slot ha permesso alla Macrosystem di riutilizzare la VlabMotion per ZorroII con DraCo, sfruttandone però a pieno la potenza grazie al bus da 5 Mbtyte/sec, questo permette di evitare alte compressioni M-JPEG inevitabili su ZorroII Amiga.
Il sistema DraCo viene fornito con la nuova scheda grafica Altais a 64bit connessa tramite uno slot DraCo-DirektSlot che fa raggiungere alla scheda prestazioni grafiche entusiasmanti paragonabili alla CyberVision di Phase5.
Per il 1996 sarà disponibile una scheda con il RISC Dec Alpha AXP (sempre connesso tramite il DirektSlot) per trasformare DraCo in una piattaforma ideale per effettuare rendering 3D.
Presentata inoltre una scheda per DraCo per la gestione dei timecode attraverso MovieShop per il controllo remoto di videoregistratori (es. BetacamSP). Questa scheda gestisce timecode VITC- e SMPTE, e rappresenta un'opzione fondamentale per un impiego professionale di DraCo.
I prezzi al pubblico sono: 4495DM per DraCo 040/33Mhz, SO 3.1, 4Mbyte RAM espandibile a 128 su matherboard (SIMM da 4 o 16 Mbyte), scheda grafica Altais 1Mbyte, CD-ROM SCSI QuadraSpeed 600 Kbyte/sec, Floppy HD/DD e 5995DM per: DraCo 050/50Mhz, SO 3.1, 4Mbyte RAM espandibile a 128 su matherboard (SIMM da 4 o 16 Mbyte), scheda grafica Altais 4Mbyte, Floppy HDIDD.
La Micronik è forse il miglior costruttore di case Tower per Amiga. Questa azienda esponeva in fiera tutta la serie dei propri case. Nuove le versioni della DougtherBoard Tower per Amiga 4000 (7 slot ZorroIII, 5 PC ISA, 2 Video) e A1200 (5 slot ZorroII, 4 slot PC ISA) ora giunte ad un ottimo grado di compatibilità.
Interessanti le interfacce per Amiga per utilizzare le tastiere PC e i duplicatori di ATBus per A600/A1200 che permettono di collegare due HD o un HD e un CD-ROM ATAPI su Amiga 60011200.

M-TEC

La nota società sviluppatrice di schede acceleratrici per Amiga1200 ha da pochi mesi rilevato la famosa società statunitense GVP, famosa per le sue schede per Amiga, riprendendone lo sviluppo e la produzione.
La Germania è il mercato del futuro di Amiga. M-TEC ha riproposto in fiera tutta la serie di schede GVP con alcuni aggiornamenti. **G-Force040 33Mhz** per Amiga2000 (possibilità di usare SIMM GVP e SIMM standard), G-Force030 50Mhz per Amiga2000 (SIMM GVP), **1250** per Amiga1200 (68030 a 50 Mhz, SCSI, 128Mbyte

Lo stand della VOB con il suo titolare (camicia e cravatta), in esposizione i kit Speedup CD per CD-ROM per Amiga4000 . e 1200, assieme al kit IDE per collegare 4 periferiche IDE

RAM), **G-Force 4040** e **4060** per Amiga4000, con 68040 40Mhz o 68060 50 Mhz SCSI-2 ed espansione fino a 128 Mbyte.
Reintrodotte sul mercato le **SIMM GVP** da **4** e 16 Mbyte, le nuove ROM per controller HD, la scheda multi I/O extender e l'ottimo genlock G-Lock. La **M-TEC** inoltre ha messo in vendita un upgrade hardware per le sue schede acceleratrici basate su 030 a 28 e 42Mhz per renderle compatibili con il sopraccitato genlock GVP. Inoltre è stato introdotto un potente controller FastSCSI-II la Master-cardSCSI-2 da montare sulle ottimi schede M-TEC 1230 per Amiga1200.

PHASE 5 - Advanced System & Software

La società sviluppatrice dei migliori prodotti hardware per Amiga regna ormai incontrastata sul mercato. Grazie ai suoi prodotti ad alta tecnologia, ad alte prestazioni e qualità rappresenta il punto di riferimento del mercato delle schede acceleratrici e grafiche per Amiga.
Lo stand di classe e la quantità di macchine esposte confermava al grande pubblico che anche con Amiga si possono fare affari d'oro!
Anche durante la mancanza dal mercato per oltre un anno alla Phase 5 lo sviluppo, di prodotti per Amiga, è rimasto costantemente elevato. Sono stati prodotti e sviluppati le più potenti schede acceleratrici per Amiga basate sul nuovo **Motorola 68060.** Tale primato tecnologico di **Phase 5** ha portato avanti lo studio di processori alternativi per Amiga, ed ora è certo, sarà la società che porterà avanti lo sviluppo di Amiga con il **PowerPC.** Ma andiamo con ordine...
Nello stand la **Phase 5** mostrava, installati su un Amiga4000 (Cyberstorm 060) e un Amiga1200 (Blizzard 1260), la potenza delle nuove schede acceleratrici basate sul nuovo **68060 a 50 Mhz** (100Mhz interni, ricordarsi che tutti i Pentium, anche i più potenti, fino a 90 Mhz di clock colloquiano esternamente a 60 Mhz, mentre oltre, a 66 Mhz esterni, anche il modello a 133 Mhz !!!). Tutte le piattaforme con 68060 erano dotate di **LightWave4.0** (famoso programma di 3D), la velocità del sistema era impressionante. Il "piccolo" Amiga1200 era dotato di 68060 a 50 Mhz e 64 Mbyte di RAM, la potenza dello 060 era impressionante, tutto si muoveva a velocità fulminea, altro che 68040 40 Mhz, e sembrava di avere tra le mani un RISC (ci manca poco !).
Il rendering con LightWave4.0 era notevolmente veloce, allo stesso livello di un Pentium (presente allo stand a fianco), ma con una marcia in più grazie all'efficienza del sistema Amiga. Sul campo Amiga con 68060 non ha nulla da invidiare al Pentium (come molti altri sostengono!) per effettuare pesanti rendering 3D, e pensare che LightWave4.0 usa lo 060 con codice 68030 e 68882, aspettiamo quando uscirà una versione ottimizzata all'architettura superscalare di questo chip.
Esposta anche la nuova **Blizzard 1230-IV,** la quarta! versione della scheda acceleratrice basata su 68030 per Amiga1200. Questa quarta reingegnerizzazione di questa scheda rasenta la perfezione e mostra la cura maniacale-dei progettisti Phase5. La Blizzard 1230-IV contiene un 68030 e un FPU 68882 a 50Mhz, espandibile a 128 Mbyte tramite SIMM 72pin può essere espansa con controller FastSCSI-2 (lo stesso della FastLane Z3) da 10 Mbytelsec con DMA diretto a 32bit ed espansione integrata di altri 128 Mbyte di RAM!!!
Novità a tutto spiano anche per quanto riguarda la grafica. Presentata la nuova **CyberVision 64** con nuove VRam che ne raddoppiano le prestazioni !!!
A sorpresa allo stand era presente il prototipo (ma definitivo) della scheda 2-GO con DSP integrata per ZorroIII e CyberVision. Attraverso il chip DSP della Texas Instruments **TMS320C80** capace di ben 50MIPS e 100MFLOPS, possiede al suo interno una Cache di 50 Kbyte e un'architettura che permette un trasferimento con Bus a 64bit da/a **CyberVision-2GO!** di ben 4.2 Gbytelsec. Tramite queste prestazioni entusiasmanti e grazie all'accesso in modo Burst al bus ZorroIII attraverso un transfer massimo di 32 Mbytelsec (limite dello ZorroIII), permette la digitalizzazione Video (736x566 a 24bit) in tempo reale 25 framelsec con compressione in tempo reale (via software) M-JPEG, e contemporaneamente digitalizzazione Audio 16bit di qualità DAT/CD Audio.
La scheda 2-GO! Inoltre sarà in grado di "comprimere" e decomprimere in tempo reale filmati **MPEG** (sì, avete letto bene!!!). Questa scheda sarà fornita di librerie per interfacciarsi a programmi di 3D per effettuarne il rendering.
Per rendersi conto della potenza, la scheda è in grado di comprimere via software un'immagine JPEG 352x240 YCrCb(4:2:2) in 8 millisecondi e decomprimere in 6 millisecondi, è in grado di disegnare su CyberVision oltre 750 mila poligoni al secondo e effettuare operazioni a matrice3x3 a 30 milioni di operazioni al sec. La 2-GO! sarà disponibile a fine 1996 e avrà un prezzo al pubblico di 3000-3500DM, la scheda sarà in diretta concorrenza con gli Encoder MPEG per PC che hanno ancora un prezzo altissimo, tre volte e più.
Ultima novità, ma non meno importante, esposta allo stand Phase5 era costituita da una scheda acceleratrice preserie per Amiga4000 basata su

PowerPC 604. Da accordi instaurati con la AMIGA Technologies, la Phase5 seguirà lo sviluppo hardware di Amiga, sistema operativo compreso. La scheda **PowerUp,** così si chiama, contiene un chip **PowerPC 604 a 100 Mhz** (in futuro anche a 150 Mhz) e un processore 68030 a 25 Mhz. Questa scheda, disponibile a febbraio 96, sarà destinata esclusivamente agli sviluppatori, mentre per il pubblico sarà proposta in tre versioni: **PowerPC 604 100/150 Mhz** per Amiga4000 e Amiga3000 e **PowerPC 603e a 100 Mhz** per Amiga1200. La struttura aperta di queste schede permetterà di "upgradare" il sistema fino al nuovissimo **PowerPC 620** ad un clock massimo di 300Mhz. (Anche se alla Motorola dicono che il progetto PowerPc 620 è destinato a non nascere mai...).

La necessità di dotare la scheda di due processori, PowerPC e 68030, è dettata dalla necessità di mantenere la compatibilità con tutte le ROM autoconfig scritte per 680x0 montate su tutte le schede di espansione Amiga.

Il sistema operativo, **Kickstart 4.0** e **Workbench 4.0** per PowerPC, sarà sviluppato dalla Phase5 e integrerà al suo interno le librerie **CyberGraphicX** in sostituzione delle librerie "Intuition" attuale. Tale evoluzione permetterà oltre ad un aumento delle prestazioni degli AGA, di supportare immediatamente (in modo RTG) qualsiasi scheda grafica aggiuntiva installata su Amiga senza alcun patch di sistema. Le librerie CyberGraphiX permetteranno, inoltre di superare il tedioso limite 8bit su schermi Workbench e simili.

Certo che dopo tanto splendore vedere la **VILLAGE TRONIC** nello Stand dello APPLE non è certo il massimo. Dopo aver ottenuto un grandissimo successo con la scheda grafica **PicassoII,** la nota società tedesca non presentava nulla di nuovo per Amiga, ma solo la nuova **PicassoIII per Macintosh!!**

Ultima, ma non per importanza, la **VOB Computersysteme GmbH.** Questa società esponeva al suo stand dei kit CD-ROM Atapi per Amiga4000 e Amiga1200, quest'ultimo completo di ASE esterno. Tra i classici CD-ROM Atapi disponibili, 2x e 4x, era disponibile il nuovo 6x TEAC completo di driver atapi Amiga.

Interessante il sistema Speedup-SystemHD-CD che permette di collegare ad Amiga tramite un particolare circuito stampato, ben 2 Hd e 2 CD-ROM allo stesso controller IDE interno. Interessante anche il kit Speedup System Streamer che permette di collegare all'IDE di serie (A4000, A1200), uno streamer Conner TSM 4000R-ABX da 2/4 Gbyte.

Per i possessori di Amiga 2000 e 500 la VOB mette a disposizione un controller EIDE (119 e 138DM), su ZorroII o busA.500, in grado di gestire quattro periferiche ATAPI compreso CD-ROM.

Per questo mese è tutto... Sul numero di febbraio parleremo ancora dei prodotti presentati al WOC con un occhio di riguardo alle novità software, nell'attesa che questi prodotti vengano importati in Italia.

Programmare l'Amiga in "C"

Ultimiamo in questa puntata la descrizione della GadTools.library. Mese dopo mese siamo sempre più in grado di lavorare al meglio con Intuition; il nostro viaggio continua...

di Giuseppe Ligorio

Nell'ultima puntata abbiamo ultimato il discorso sui GadTools menu, rimane ora la descrizione dei gadget presenti nella GadTools.library; come abbiamo già accennato molte volte i tipi di gadget vengono realizzati in modo da svolgere funzioni simili; la GadTools.library contiene la definizione di una serie di gadget tipo (scroller, listview ecc.), per cui basta definire solo i parametri indispensabili, come le coordinate e alcuni flag, per la loro creazione.

I gadget GadTools vengono parzialmente definiti con la struttura NewGadget che contiene le informazioni generali del gadget (vedere riquadro), mentre quelle specifiche verranno passate al momento della creazione.

Per creare un gadget GadTools occorre utilizzare la funzione:

gadg = CreateGadget(tipo, precgad, newgad, tag1, valore1, tag2 ...);

gadg = CreateGadgetA(tipo, precgad, newgad, listatags);

dove "tipo" è una costante ULONG indicante il tipo di gadget; "precgad" è il puntatore alla struttura Gadget del precedente gadget GadTools (vedere dopo); "newgad" è il puntatore alla struttura NewGadget del gadget da creare; i tag passati servono all'indicazione dei parametri particolari per il tipo di gadget da creare; il valore ritornato "gadg" è il puntatore al gadget o alla lista di gadget creati dalla funzione; quindi la funzione definisce e inizializza i gadget di basso livello necessari per il gadget GadTools.

Prima di utilizzare i CreateGadget, occorre definire ed inizializzare la lista dei gadget che verranno creati, con la funzione:

gadg = CreateContext(&glista);

dove "glista" è il puntatore ad una struttura Gadget ed indica la lista dei gadget gadtool che verranno creati successivamente con CreateGadget; il valore ritornato "gadg" è sempre un puntatore a struttura Gadget che indica se il CreateContext ha avuto successo ed il valore va utilizzato come "precgad" della prima CreateGadget; conviene utilizzare sempre lo stesso puntatore a Gadget per i "precgad" e "gadg" dei CreateGadget, e controllare gadg solo alla fine.

Vediamo un esempio di codice per la creazione dei gadget gadtool per comprendere meglio:

```
struct Gadget *glist = NULL;
struct Gadget "gad;

gad = CreateContext(&glist);
gad = CreateGadget(BUTTON_KIND, gad, newgad1, TAG—END);
gad = CreateGadget(STRI NG_KIND, gad, newgad2, TAG—END);
gad = CreateGadget(CYCLE_KIND, gad, newgad3, TAG—END);
if (gad == NULL)
{
        FreeGadgets(glist);
        exit(1);
}
else
{
        // utilizza i gadget inserendoli in una finestra
}
```

La lista di gadget GadTools creati può essere interamente liberata con la funzione:

```
FreeGadgets(glista);
```

dove "glista" è il puntatore al primo gadget della lista da liberare; un esempio di questa funzione potete osservarlo nel listato qui sopra.

Come già accennato nella puntata precedente, quando si utilizzano i gadget GadTools occorre usare delle funzioni alternative a GetMsg() e ReplyMsg(); queste funzioni si chiamano GT_GetIMsg() e GT_ReplyIMsg() e sono perfettamente identiche nell'utilizzo a quelle tradizionali; si è reso necessario

l'ausilio di queste funzioni per una gestione particolare dei messaggi; si rende necessario anche l'utilizzo di una particolare funzione per il rinfresco della finestra con gadget GadTools, nel qual caso questi venissero modificati o agganciati:

```
GT_RefreshWindow(finestra, requester);
```

dove "finestra" è il puntatore alla finestra da rinfrescare e "requester" il puntatore al requester se di quest'ultimo si tratta.
Per modificare il contenuto degli attributi di un gadget GadTools, occorre utilizzare le funzioni:

```
GT_SetGadgetAttrs(gadg, finestra,
requester, tag1, valore1, tag2 ... );
GT_SetGadgetAttrsA(gadg,
finestra, requester, listatag);
```

dove "gadg" è il puntatore al gadget da modificare, ritornato da CreateGadget, "finestra" è la finestra in cui il gadget è inserito, "requester" è il puntatore all'eventuale requester in cui è inserito il gadget (attualmente non attivo) e di seguito sono presenti i tag che indicano le caratteristiche da modificare con i rispettivi valori (sono gli stessi utilizzati nel CreateGadget).
E' possibile naturalmente anche prelevare i valori degli attributi con delle funzioni analoghe:

```
num = GT_GetGadgetAttrs(gadg, fine-
stra, requester, tag1, valore1, tag2);
num = GT_GetGadgetAttrsA(gadg, fine-
stra, requester, listatag);
```

i parametri passati svolgono lo stesso ruolo che nel GT_SetGadgetAttrs; il valore ritornato indica quanti parametri è stato possibile leggere; i campi ti_Data dei diversi tag, che normalmente contengono i valori degli attributi, dovranno contenere l'indirizzo di variabili LONG in cui verrà inserito il valore dell'attributo relativo.
Inoltre, è disponibile una funzione per disegnare il box di look 3D, per la rappresentazione di raggruppamenti:

```
DrawBevelBoxA(rport, left, top, width,
height, listatags);
DrawBevelBox(rport, left, top, width,
height, tag1, valore1, tag2 ... );
```

dove "rport" è il puntatore alla rastport della finestra, "left" e "top" indicano la posizione x, y del box, "width" e "height" rappresentano ampiezza e altezza del box; i tag utilizzati dalla funzione sono:
GT_VisualInfo (APTR) puntatore al VisualInfo dello schermo; questo parametro è necessario GTBB-_Recessed (BOOL) se TRUE indica che il box deve apparire sprofondato e non rialzato.
Attenzione che questa funzione non crea un gadget, ma disegna semplicemente nella finestra, per cui va rinfrescato separatamente.

Anche per questo mese abbiamo finito, vi diamo appuntamento al prossimo dove vi aspetta la Asl.library e un'altra importante novità, infatti verrà mostrato e descritto un completo ed efficiente programma con listato; il programma è il Power Navigator, scritto per la navigazione dei CD-ROM e utilizzato già in questo numero di Enigma CD.

Lista dei gadget

Ecco la Lista dei tipi di gadget definibili con la GadTools.library: Button: Semplici pulsanti, forniti di testo e del box 3D animato come immagine; String: Gadget per l'inserimento di stringhe; Integer: Gadget per l'inserimento di un numero intero; Checkboxes: Gadget per indicare l'attivazione/disattivazione di un parametro od opzione; Mutually exclusive: Gruppi di gadget per la selezione di una fra molteplici possibilità; Cycle: Scelta multipla di una fra un piccolo numero di scelte; Slider: Gadget proporzionale per indicare un livello in un range definito; Scroller: Gadget proporzionale per indicare la posizione in una lista; ListViews: Gadget per mostrare e scorrere una lista di testo; Palette: Gadget per la selezione di un colore; Text-display: Semplice visualizzazione di un testo; Numeric-display: Semplice visualizzazione di un numero intero.

La struttura NewGadget

Elenchiamo e descriviamo i campi della struttura NewGadget:

```
struct NewGadget
{
. WORD ng_LeftEdge, ng_TopEdge;
. WORD ng_Width, ng_Height;
. UBYTE *ng_GadgetText;
. struct TextAttr *ng_TextAttr;
. UWORD ng_GadgetID;
. ULONG ng_Flags;
. APTR ng_VisualInfo;
. APTR ng_UserData; };

ng_LeftEdge, ng_TopEdge
posizione del gadget gadtool
png_Width, ng_Height
grandezza del gadget gadtools
```

ng_GadgetText
testo dell'etichetta del gadget

ng_TextAttr
struttura TextAttr del font da utilizzare per il gadget

ng_Flags
usato per indicare caratteristiche generali del gadget come posizione dell'etichetta

ng_GadgetID, ng_UserData
indicano il codice di identificazione del gadget e puntatore ad un ulteriore blocco dati definito dall'utente

ng_VisualInfo
puntatore alla struttura VisualInfo dello schermo della scorsa puntata abbiamo spiegato come ottenerlo).

Tipi di gadget GadTools

Descriviamo ora i diversi tipi di gadget GadTools, con i diversi attributi da impostare nella creazione e/o da modificare e leggere successivamente con
GT_SetGadgetAttrs,
GT_GetGadgetAttrs.

GA_Disabled (BOOL)
Impostando questo attributo a TRUE, il gadget viene disabilitato, mentre con FALSE (default) viene attivato; questo valore può essere sia utilizzato in creazione che modificato successivamente

GT_Underscore (char)
Questo parametro è un carattere che indica il simbolo ASCII da utilizzare per identificare il carattere sottolineato nel nome del gadget; quando nel nome del gadget è presente questo carattere, la lettera successiva verrà scritta come sottolineata, per indicare all'utente che quella lettera fornisce scorciatoia; attenzione che con questo parametro non si utilizzo un processo di scorciatoia automatico, quello dovrà essere sempre realizzato dal programmatore con i messaggi IDCMP_VANILLAKEY; tale parametro infatti serve solo come impostazione grafica del nome (punto in cui inserire la sottolineatura)

GA_Immediate (BOOL)
Impostare a TRUE per ricevere un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando il gadget viene selezionato

GA_RelVerify (BOOL)
Impostare a TRUE per ricevere il messaggio IDCMP_GADGETUP quando l'utente rilascia il gadget (per i gadget proporzionali)

Button
I gadget Button (BUTTON_KIND come costante da usare nel parametro "tipo" di CreateGadget) sono dei semplici pulsanti; non esistono tag specifici per questo gadget

Text-Entry e Number-Entry
I gadget text-entry (STRING_KIND) e number-entry (INTEGER_KIND), permettono di inserire rispettivamento una stringa ed un numero intero; come nei gadget intuition anche questo invia il codice IDCMP_GADGETUP in caso l'utente preme i tasti RETURN, ENTER, HELP, TAB o SHIFT+TAB; per conoscere i valori inseriti, leggere i dati:

```
((struct StringInfo *)gad-
#SpecialInfo)-#Buffer
```

per il buffer della stringa e

```
((struct StringInfo *)gad-
#SpecialInfo)-#LongInt
```

per il valore numerico del Number-Entry; per scrivere questi valori, usare sempre il GT_SetGadgetAttrs(); i tag utilizzati sono
Solo per Text-Entry:

GTST_String (STRPTR)
Puntatore alla stringa da inserire nel gadget; il contenuto della stringa verrà copiato nel buffer interno del gadget; il default è NULL; creazione e modifica

GTST_MaxChars (UWORD)
Massimo numero di caratteri della stringa; il default è 64; solo creazione
Solo per Number-Entry:

GTIN_Number (ULONG)
Numero da inserire nel gadget; il defualt è 0; creazione e modifica

GTIN_MaxChars (UWORD)
Numero massimo delle cifre per il numero; il defualt è 10; solo creazione
Per tutti e due:

STRINGA_Justification
Indica il tipo di giustificazione della stringa inserita all'interno del gadget; può valere
GACT_STRINGLEFT,
GACT_STRINGRIGHT o
GACT_STRINGCENTER; il default è GACT_STRINGLEFT; solo creazione
STRINGA_ReplaceMode (BOOL)
Se TRUE indica di utilizzare la modalità replace mode per l'inserimento; mentre con FALSE si utilizza l'auto-insert mode; solo creazione
GA_Disabled (BOOL)
Se TRUE indica che il gadget è disattivo, mentre con FALSE è attivo; il defualt è FALSE; creazione e modifica
STRINGA_ExitHelp (BOOL) da V37
Se TRUE indica al sistema nel caso di pressione del tasto HELP con questo gadget selezionato, di deselezionarlo e inviare un messaggio IDCMP_GADGETUP con codice 0x5F; il default è FALSE; solo creazione
GA_TabCycle (BOOL) da V37
Se impostato a TRUE attiva il ciclo tra i gadget stringa con il tasto TAB o SHIFT+TAB per questo gadget; quando l'utente preme una di queste combinazioni, deseleziona il gadget attuale, invia il messaggio IDCMP_GADGETUP con codice 0x09 e seleziona il successivo o il precedente gadget stringa; il default è TRUE; solo creazione

Checkbox
I gadget Checkbox (CHECKBOX_KIND) servono per l'attivazione/disattivazione di opzioni; la grandezza del CheckBox è attualmente fissa, per cui la dimensione specificata in NewGadget è ignorata (dalla V39 è possibile scalare)

GTCB_Checked (BOOL)
Se impostato a TRUE, indica che il box è segnato (checked), mentre con FALSE non è segnato; è anche possibile prelevare (ma non modificare) direttamente da gadget-#Flags il flag GFLG_SELECTED; creazione e modifica

Mutually-Exclusive
I gadget Mutually-Exclusive (MX_KIND) servono per la selezione tra una serie di opzion direttamente visibili sullo schermo, per quest è indicato per un basso numero di possibilità

GTMX_Labels (STRPTR *)
Puntatore ad un array di puntatori a stringh (il cui ultimo elemento è NULL), contenenti l etichette per le opzioni di scelta; questo arra determina quanti pulsanti saranno presenti p cui non può essere modificato; solo creazione

GTMX_Active (UWORD)
Il numero partendo da zero, che indica qual elemento dell'array è attivo; il default è 0; creazione e modifica

GTMX_Spacing (UWORD)
Spazio in pixel da inserire tra una possibilità la successiva della lista; il default è 1; solo creazione

Cycle
I gadget Cycle (CYCLE_KIND) permetton all'utente di scegliere una fra più possibili senza vederle tutte sullo schermo come n Mutually-Exclusive, per cui risultano più co patti

GTCY_Labels (STRPTR *)
Il puntatore all'array di puntatori a stringh indicanti le etichette delle scelte, terminan con NULL; deve essere specificato all'at della creazione; creazione e modifica

GTCY_Active (UWORD)
Il numero partendo da zero, che indica qua scelta è attiva; il default è zero; creazione modifica

Slider
I gadget Slider (SLIDER_KIND) è uno d due tipi di implementazione dei gadget propo zionali; questo permette di selezionare un val re in un range specificato (può essere utilizza per indicare il volume od il livello della comp nente di un colore); nel caso sia impostato messaggio IDCMP_MOUSEMOVE, ques verrà ricevuto per ogni effettivo cambiamen del valore dello slider

GTSL_Min (WORD)
Il valore minimo del range ammesso; il defa è zero; creazione e modifica

GTSL_Max (WORD)
Il valore massimo del range ammesso; il defau è zero; creazione e modifica

GTSL_Level (WORD)
Il livello corrente dello slider; il default è ze creazione e modifica

GTSL_LevelFormat (STRPTR)
Questo parametro permette di specificare stringa di formato (stile printf) per la stampa tempo reale del livello all'interno del gadg ad esempio "%2ld", è possibile anche inseri dei caratteri extra "%2d volte"; il programm

deve usare un font monospazio (come il topaz) se vuole utilizzare questa caratteristica; di default non viene visualizzato niente; solo creazione

GTSL_MaxLevelLen (UWORD)
Il massimo numero di caratteri ammessi per la stringa di LevelFormat; questo parametro deve essere specificato se anche GTSL_LevelFormat è indicato; solo creazione

GTSL_LevelPlace
Indica dove posizione il testo di LevelFormat e può valere PLACETEXT_LEFT, PLACETEXT_RIGHT, PLACETEXT_ABOVE, PLACETEXT_BELOW; il default è PLACETEXT_LEFT; solo creazione

GTSL_DispFunc (LONG (*function)(struct Gadget *, WORD))
Funzione alternativa per manipolare il numero del livello, che ritorna il valore da visualizzare con LevelFormat; ad esempio se lo slider serve a specificare il numero dei colori di uno schermo, il valore visualizzato sarà 2, 4, 8, 16, 32, ecc. per i livelli 1, 2, 3, 4, 5, ecc., per cui la funzione ritornerà 1 level; i valori passati sono il gadget di cui filtrare il livello ed il livello vero e proprio, e deve essere ritornato un LONG; solo creazione

PGA_Freedom
Specifica la direzione in cui deve muoversi la manopola dello slider; può valere LORIENT_VERT o LORIENT_HORIZ; lo standard LORIENT_HORIZ; solo creazione

Scroller
I gadget scroller (SCROLLER_KIND) permettono di indicare la posizione di una porzione di una lista (più adatta a specificare la posizione nella finestra, di un testo o un'immagine più grande della stessa); questo gadget può anche contenere due pulsanti freccia per lo spostamento di un valore alla volta

GTSC_Top (WORD)
La posizione iniziale dell'area visualizzata, rispetto all'area totale che lo Scroller rappresenta; il default è 0; creazione e modifica

GTSC_Total (WORD)
Il numero totale delle linee di cui è composta l'area totale; il default è zero; creazione e modifica

GTSC_Visible (WORD)
Il numero di linee visibili; il default è 2; creazione e modifica

GTSC_Arrows (UWORD)
Indica di attaccare allo Scroller due pulsanti freccia per lo spostamento singolo (linea x linea) dell'area visibile; il valore specifica l'ampiezza (per Scroller orizzontale, mentre indica l'altezza per quello verticale) di ogni pulsante freccia; di default le frecce non vengono visualizzate; solo creazione

PGA_Freedom
Indica in quale direzione deve spostarsi la manopola dello Scrollers (ed anche la direzione e orientmaneto di eventuali pulsanti freccia); può valere LORIENT_VERT e LORIENT_HORIZ; il default è LORIENT_HORIZ; solo creazione

Listview
I gadget Listview (LISTVIEW_KIND) consistono in un box contenete un'area in cui viene visualizzata una lista di testi e di uno Scroller verticale per lo spostamento dell'area del testo; l'utente può anche selezionare le righe del testo

GTLV_Labels (strcut List *)
Puntatore ad una lista exec i cui campi ln_Name dei nodi indicano i testi da inserire nella lista; può essere utilizzata una lista vuota o NULL; il default è NULL; se il programma ha bisogno di intervenire sulla lista per un certo periodo di tempo, si può impostare questo attributo a ~0 e agire liberamente (il sistema non cancellerà la lista); una volta finito occorre naturalmente reimpostare il puntatore della lista; creazione e modifica

GTLV_Top (UWORD)
Il numero della prima riga di testo visibile nel ListView; il default è 0; creazione e modifica

GTLV_ReadOnly (BOOL)
Se TRUE indica che la lista è a sola lettura, vale a dire che gli elementi della lista non possono essere selezionati; il defualt è FALSE; solo creazione

GTLV_ScrollWidth (UWORD)
L'ampiezza dello Scroller utilizzato nel Listview; il valore deve essere ragionevolmente maggiore di 0; il default è 16; solo creazione
GTLV_ShowSelected (struct Gadget *)
Indica di mostrare la linea selezionata in un gadget stringa (STRING_KIND); questo permette anche di modificare automaticamente una linea del ListView; impostando questo campo a NULL si aprirà invece un gadget per la sola visualizzazione del testo (TEXT_KIND) in cui verrà mostrata la linea e non potrà essere modificata (eccezion fatta per il programma che può modificarle con GT_SetGadgetAttrs); il default è niente visualizzazione; solo creazione

GTLV_Selected (UWORD)
Indica la linea attualmente selezionata; si può utilizzare ~0 per specificare che nessuna linea è selezionata; il default è ~0; creazione e modifica

LAYOUTA_Spacing (UWORD)
Spazio in pixels tra una linea e l'altra della lista; il default è 0; solo creazione

Palette
Il gadget Palette (PALETTE_KIND) permette di selezionare un colore da un set di diversi; il gadget Palette consiste in una serie di quadrati colorati, ognuno per ogni colore disponibile; il quadrato verrà riempito con il colore a cui è associato; per creare un completo editor colore occorre utilizzare oltre a questo gadget, 3 Slider per impostare le componenti del colore attivo ed altri particolari meno importanti

GTPA_Depth (UWORD)
Il numero di bitplane che la palette rappresenta; i quadrati utilizzati sarranno 1 depth; il default è 1; solo creazione

GTPA_Color (UBYTE)
Il colore attualmente selezionato della palette; il defualt è 1; creazione e modifica

GTPA_ColorOffset (UBYTE)
Indica il primo colore da utilizzare nel gadget Palette; ad esempio sel GTPA_Depth è 2 e GTPA_ColorOffset è 4, i colori visualizzati saranno 4, 5, 6 e 7; il default è 0; solo creazione

GTPA_IndicatorWidth (UWORD)
Indica l'ampiezza dell'indicatore di colore; viene chiesto al sistema di creare un indicatore di colore da inserire alla sinistra dei quadrati dei colori; di default non c'é indicatore di colore; solo creazione

GTPA_IndicatorHeight (UWORD)
Indica l'altezza dell'indicatore di colore; viene chiesto al sistema di creare un indicatore di colore da inserire sopra i quadrati dei colori; di default non c'è indicatore di colore; solo creazione

Text-Display e Numeric-Display
Text-Display (TEXT_KIND) e Numeric-Display (NUMBER_KIND) sono gadget per la sola visualizzazione di testi e numeri interi
Solo per il Text-Display:

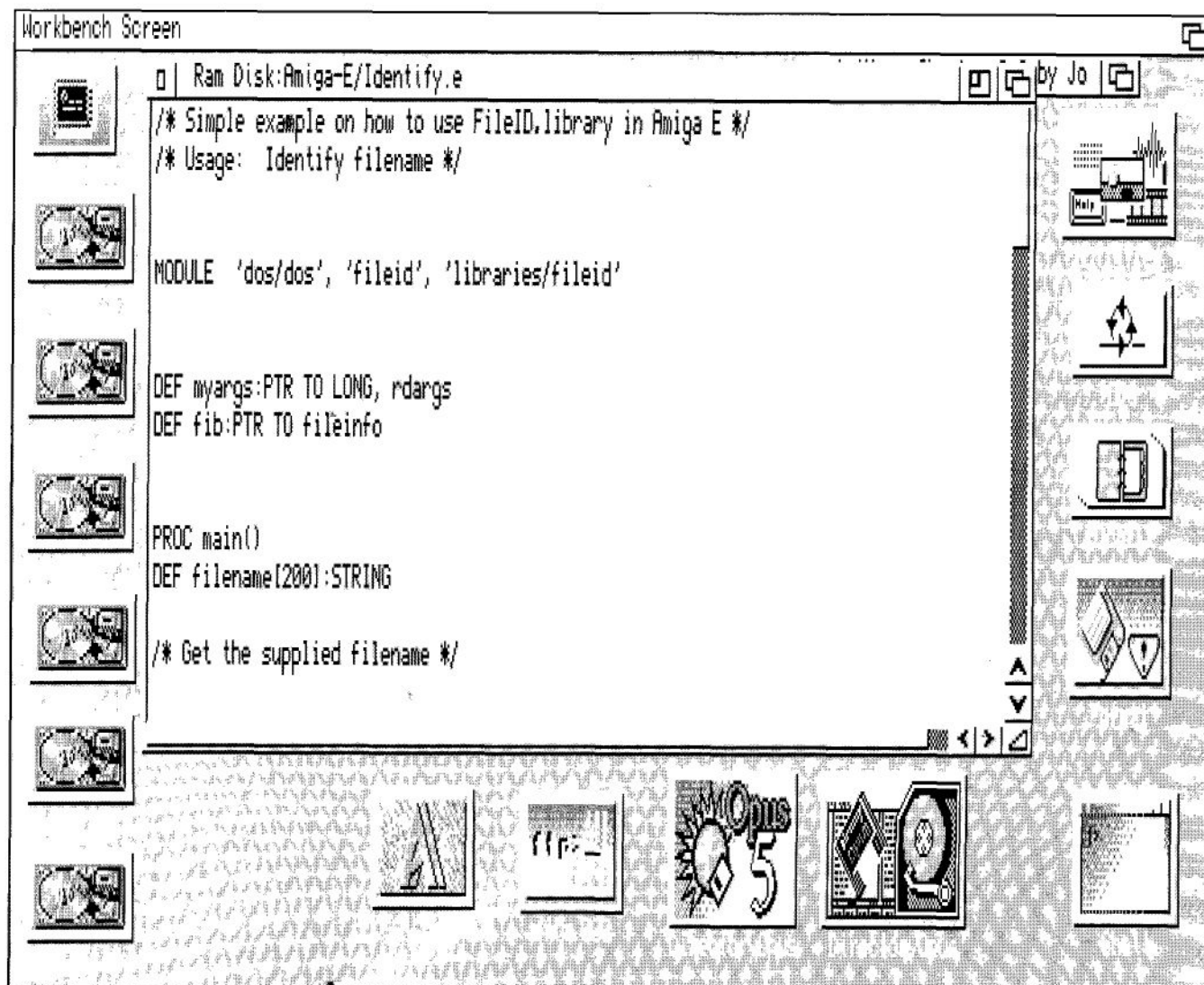
GTTX_Text (STRPTR)
Puntatore alla stringa da visualizzare; il default è NULL; creazione e modifica

GTTX_Border (BOOL)
Impostare a TRUE per un bordo "sprofondato"; il default è FALSE; solo creazione

GTTX_CopyText (BOOL)
Se TRUE indica di copiare il testo specificato con GTTX_Text nel buffer interno del gadget; non impostare a TRUE se GTTX_Text è NULL; solo creazione
Solo per il Numeric-Display:

GTNM_Number (LONG)
Numero intero da visualizzare; il default è 0; creazione e modifica
GTNM_Border (BOOL)
Se TRUE indica di utilizzare un bordo "sprofondato"; il default è FALSE; solo creazione.

il comportamento del compilatore

Continuiamo la nostra chiacchierata sui tipi di dati disponibili in E, ma, come promesso, andremo anche ad analizzare la logica di comportamento del compilatore.

il linguaggio E (4)

di ***Stefano Aquino***

Il tipo di dato che oggi vogliamo presentarvi è definito "OBJECT" e non è altro che il corrispondente delle "struct" del C o dei "RECORD" del Pascal.Tale tipo ci permette di raggruppare sotto un unico nome e, quindi, sotto una unica variabile un insieme di tipi distinti ed è, ovviamente, possibile, in fase di elaborazione, accedere direttamente ad ognuno di questi elementi.

Definizione di un "OBJECT"

Prima di utilizzare un "OBJECT" bisogna definirlo. La sintassi è piuttosto semplice:

```
OBJECT "nome"
 "eleml":"tipo"

 "elemn":"tipo"
ENDOBJECT
```

con "nome" indichiamo il nome appunto del raggruppamento di seguito dichiarato, mentre "elemn" è l'ennesimo elemento di quell'"OBJECT" del tipo specificato.
Come per le dichiarazioni di variabili di tipo "semplice" (ovvero LONG, PTR TO... e così via), se omettiamo il tipo, l'elemento corrispondente verrà considerato un "LONG", altrimenti possiamo usare uno qualsiasi dei tipi sinora conosciuti.
Supponiamo, quindi, di voler creare un "OBJECT" per utilizzarlo come insieme di informazioni su una persona; potremmo scrivere:

```
OBJECT persona
 età: INT
 sesso:CHAR
 occhi: CHAR
 altezza: LONG
ENDOBJECT
```

Notiamo, innanzitutto, che finalmente possiamo utilizzare i tipi "CHAR" e "INT" per definire delle variabili, cosa che invece, se ricordate, non potevamo fare in una dichiarazione "DEF".
Sorvolando sullo scarso significato pratico della struttura (assegnare un INT per l'età significa essere veramente ottimisti, visto che un "CHAR" - che può contenere valori da 0 a 255 - è certamente sovrabbondante per lo scopo), passiamo ora a vedere come è possibile usufruire di quanto sinora detto.

Dichiarazione di una variabile

Passo successivo è la dichiarazione della variabile che vogliamo usare. Ebbene sì, il passo precedente non era la dichiarazione effettiva ma quella che abbiamo chiamato la definizione dell'OBJECT "persona". » un po' come aver costruito un nuovo tipo: il tipo "persona". Ora con tale tipo possiamo fare quello che potevamo fare con tutti gli altri tipi, primo fra tutti usarlo in un'altra struttura:

```
OBJECT persona2
 dati: persona
 indirizzo[200]: ARRAY
ENDOBJECT
```

In questo modo "dati" è una struttura di tipo "persona" ed "indirizzo" è un array di caratteri di duecento elementi (ricordate che se non specifichiamo il tipo di array questo è per default un "ARRAY OF CHAR"); a nostra volta abbiamo creato la struttura "persona2" che è formata da questi due elementi messi insieme.
E' giunto il momento della "DEF":

```
(vpl=DEF gianni: persona2.
 mario: persona2
```

e così avremo finalmente due variaili: per la precisione "mario" e "gianni" che sono del tipo "persona2".

Come accedere agli elementi

Abbiamo ora le nostre due variabili: ma come accediamo agli elementi che le compongono?
Semplicemente sfruttando l'operatore ". ". Allora se per esempio abbiamo dichiarato:

```
DEF p: persona
```

ricordando come era fatto I'OBJECT "persona", possiamo definirne l'età in questo modo:

```
p.eta:=30
```

Se vogliamo passare tramite "persona2" per accedere all'età, un modo per rispolverare l'uso dei puntatori potrebbe essere quello di scrivere:

```
DEF p2: persona2, p: PTR TO
persona

 p := p2.dati
 p.eta := 30
```

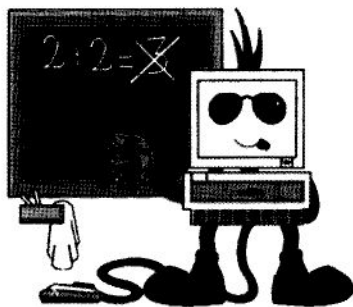
Così facendo, prendiamo prima il puntatore alla struttura "persona" contenuto in "p2" e lo mettiamo in "p", e poi, mediante questo, accediamo all'età.
Da ciò ricaviamo la regola implicita che leggere un sub-OBJECT (il campo "dati" che è del tipo "persona") in un OBJECT (la struttura "p2" che è del tipo "persona2") dà come risultato un puntatore al sub-OBJECT (il puntatore "p" che è proprio del tipo "PTR TO persona") ed è con questo che arriviamo al campo "eta".

Dimensioni

Una cosa totalmente trasparente all'utente è come, poi, in effetti il compilatore tratti gli "OBJECT".
Quando il compilatore incontra nel sorgente la dichiarazione di un "OBJECT", una prima cosa che certamente avviene è che gli "ARRAY" - in tale "OBJECT" contenuti - vengono arrotondati ad una dimensione pari e vengono posti ad un indirizzo pari in memoria; inoltre, si fa in modo che "INT" e "LONG" siano anche essi posti ad indirizzo pari.
Ciò è necessario per come il 68000 è stato progettato, ovvero la lettura o la scrittura di una word o di una long devono iniziare ad un indirizzo pari, altrimenti la odiata routine di Guru Meditation ci avvertirebbe della scorrettezza.
La struttura di dati non rimane, quindi, così come noi la avevamo dichiarata; anzi potremmo dire che fra la dichiarazione e l'effettiva forma in memoria, generalmente, non c'é identità.
Per rendersi conto di ciò introduciamo l'operatore "SIZEOF", gemello del "sizeof()" del C, con il quale è possibile conoscere la dimensione di un tipo.
Scriviamo:

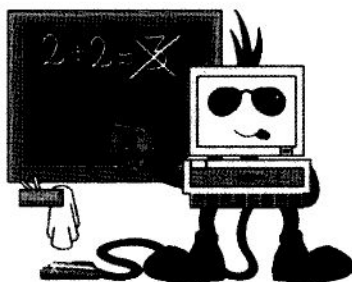
```
OBJECT prova
 a: INT
 b: INT
 c: CHAR
 d: CHAR
 e[11]: ARRAY
ENDOBJECT

PROC main()
 WriteF('prova = \d bytes\n",
SIZEOF prova)
ENDPROC
```

ed otteniamo: "prova = 18 bytes"
Se andiamo a fare il conto dei byte occupati nella definizione del OBJECT "prova", questi sono solo 2+2+1+1+11=17; ma, a causa di quanto prima esposto, dopo I'array "e" viene aggiunto un "pad byte" per allineare l'array "e" ad un indirizzo positivo così che la stessa struttura

"prova" sia lunga un numero pari di byte.
Se per caso scrivessimo, invece:

```
OBJECT prova
 b: CHAR
 a: INT
 c: INT
 d: CHAR
 e[11]: ARRAY
ENDOBJECT

PROC main()
 WriteF('prova = \d bytes\n",
SIZEOF prova)
ENDPROC
```

otterremmo: "prova = 20 bytes"
Solo il cambio di ordine fa crescere "prova" di 2 byte!!
Il motivo è il solito: dopo il campo "b" viene inserito un pad byte e la stessa cosa avviene dopo il campo "d" e dopo l'array "e".
Tale manipolazione che i nostri dati subiscono deve essere tenuta nella dovuta considerazione soprattutto in situazioni particolari, tipo il trasferimento di dati da memoria a disco e viceversa. Supponiamo, infatti, di volere trasportare la struttura prima dichiarata in un file: se trasferissimo solo i 17 byte che a prima vista sembrano comporre l'OBJECT "prova", perderemmo 3 byte essenziali della struttura, essendo questa in memoria occupante 20 byte.
Pertanto non date mai per scontato di conoscere quanto sia lungo un "OBJECT" ma ricorrete alla "SIZEOF" che non dovrebbe sbagliare (almeno ci auguriamo...).

La logica interna

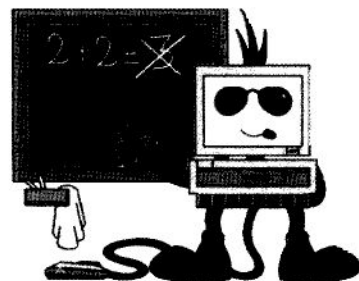
Tuffiamoci ora nel vivo del linguaggio E, analizzando cosa avviene nella pratica quando dichiariamo ed utilizziamo un array. Evidentemente dovremo fare ricorso all'Assembler in quanto è pur sempre linguaggio macchina l'output di qualsiasi compilatore, ma staremo ben attenti a chiarire ogni istruzione così che anche chi ne è completamente a digiuno possa comprendere completamente quanto di seguito esposto.
Unica nozione preliminare necessaria è quella di Stack: con tale termine intendiamo identificare un'area di memoria riservata per l'utilizzo personale dei programmi. In tale area i programmi possono scrivere e leggere qualsiasi cosa, basta che alla loro uscita lo stack sia così come gli era stato consegnato. Ciò significa che se lo Stack Pointer (SP) puntava, prima di eseguire il nostro programma, ad un certo indirizzo, all'uscita del nostro programma SP punterà allo stesso indirizzo, indipendentemente da quello che ne abbiamo fatto durante l'esecuzione del programma stesso.
Vediamo allora come le seguenti righe:

```
PROC main()
 DEF a[100]:ARRAY OF CHAR

 a[7]:=5
ENDPROC
```

vengono tradotte dal compilatore. Quello che troveremo nel file eseguibile, a parte una serie di inizializzazioni e di codice di startup che saltiamo, è qualcosa del genere:

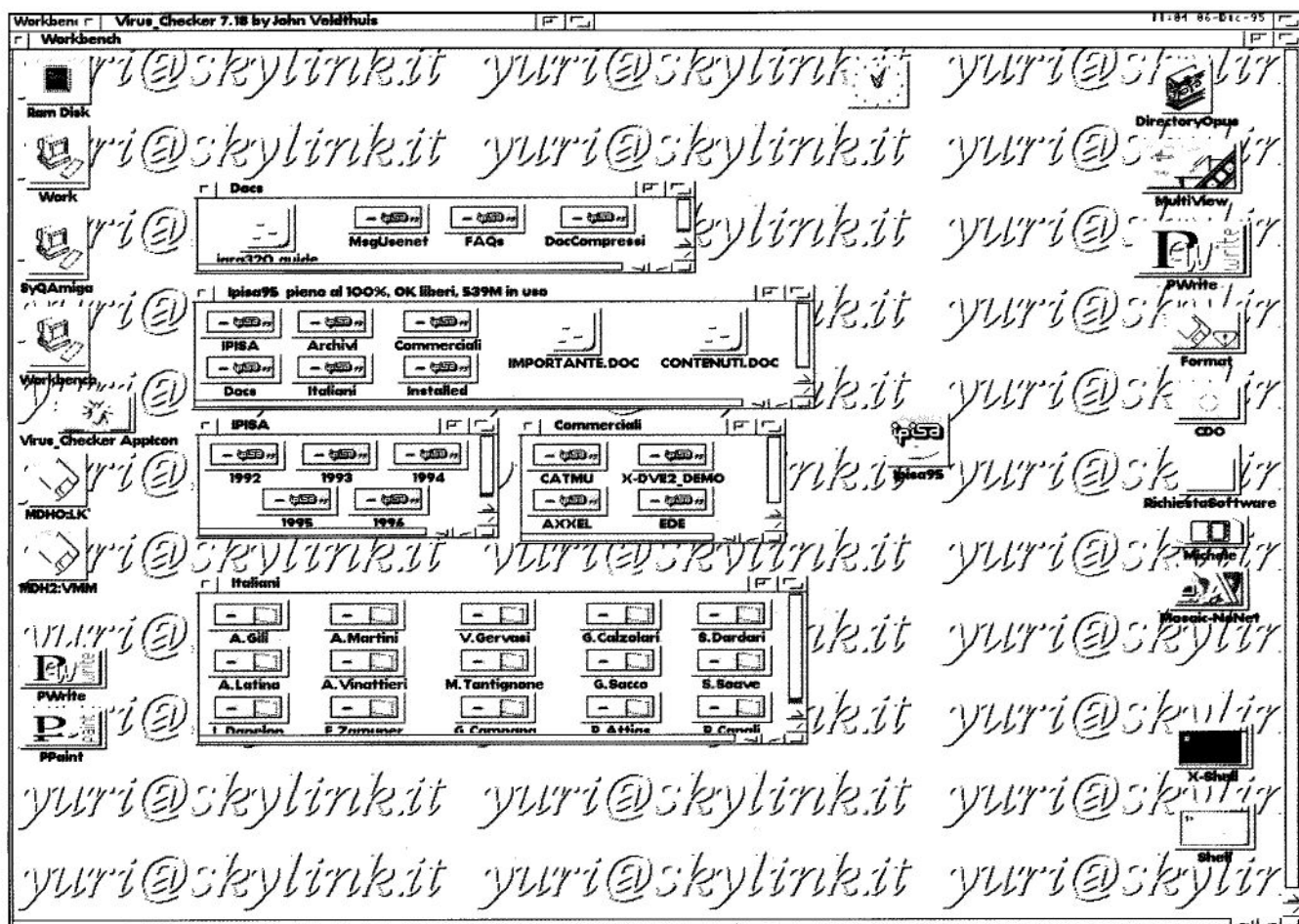
```
 ...
1 LEA       -$64(SP), SP
2 MOVE. L     SP, -$4(A5)

3 MOVEQ     #$5, DO
4 MOVEQ     #$7, D2
5MOVEA.L     -$4(A5),AO
6 MOVE. B     DO, $0(AO, D2.
L)
```

La numerazione accanto alle righe è per nostra utilità.
La dichiarazione dell'array di cento elementi viene trasformata nelle righe 1 e 2 dove: si riservano 100 bytes (pari a $64 in esadecimale) dello stack di sistema (SP) per l'array, appuntando nello stack stesso l'indirizzo del primo elemento dell'array: LEA -$64(SP), SP.
Nella riga 2 trasportiamo questo indirizzo in un'area usata dal linguaggio E per memorizzare le variabili locali: a tale area, in perfetta somiglianza con lo stack di sistema, si accede mediante il registro A5 che, quindi, sostituisce, all'interno delle funzioni E, lo SP; è come dire che -$4(A5) è la variabile "a", ovvero, come abbiamo visto la scorsa volta, il puntatore al primo elemento dell'array.
Le righe da 3 a 6 scrivono il valore 5 nell'elemento 7 dell'array: il dato da scrivere è messo nel registro DO (riga 3), il posto dove scriverlo nel registro D2 (riga 4); l'indirizzo dell'array è messo in A0 (ricordate che scrivere -$4(A5) è come dire "indirizzo dell'array a") e quindi il dato in DO (ovvero 5) è spostato nel settimo elemento dell'array, mediante l'istruzione alla riga 6 che muove il byte ("MOVE" appunto, con ". B" che significa proprio "operazione su byte") contenuto in DO all'indirizzo ottenuto sommando A0 e D2. Ed il gioco è fatto!

Conclusioni

Puntata sperimentale? Forse.
Eravamo molto indecisi se introdurre sin dalla quarta puntata un approfondimento quale quello che avete appena letto; poi ci siamo convinti che il modo migliore per comprendere qualcosa è rifarsi alla sua logica interna ed analizzare cosa significano puntatori, byte e quant'altro al livello più vicino ad un computer: 1'Assembler.

Nella speranza che la scelta vi sia gradita, vi invitiamo a comunicarci le vostre critiche a questo tipo di trattazione, forse più tecnica ed appena più ostica, ma certamente più concreta. Al prossimo mese!

Se i programmatori si incontrano...

Anche quest'anno si è tenuto l'Incontro dei Programmatori Italiani Su Amiga, con interessanti interventi e importanti novità

IPISA '95

A tutti i partecipanti ad IPISA veniva fornito un CD-ROM con tutti gli interventi.

di **Giuseppe Ligorio**

Il 18 novembre, presso la sala conferenze dell'Università degli Studi di Milano, si è tenuta IPISA 95, la più grande conferenza italiana su Amiga; nonostante il periodo difficile che sta passando la nostra macchina preferita (anche se sfociato nell'acquisto da parte della Escom), questa edizione di IPISA ha avuto un successo incredibile, più di trecento persone hanno infatti partecipato (quasi il doppio rispetto all'anno scorso) e questo anche per merito degli organizzatori che hanno invitato e ricercato personaggi importanti e interessanti del panorama Amiga (come Peter Kittel); gli atti della conferenza erano costituiti da un corposo fascicolo ben rilegato e impaginato (quest'anno anche con le immagini), da due CD-ROM e un dischetto: il dischetto conteneva parte del materiale degli interventi, il primo CD-ROM è prodotto dal comitato di IPISA e contiene parecchio materiale interessante (utility, programmi, immagini ecc.): il secondo CD-ROM è invece il Personal-Suit della Cloanto contenente molti

dei programmi realizzati dalla stessa, donato gratuitamente a tutti i partecipanti.
Vediamo ora i diversi interventi che hanno caratterizzato la conferenza.

Objection

Objection è una libreria realizzata da Manuel Lemos per la programmazione orientata agli oggetti in C standard; la libreria è stata realizzata per la completa potabilità della stessa su diversi compilatori, dato che è scritta in ANSI C; questa potrebbe essere un'idea interessante visto che il C++ non è ancora stato implementato (o comunque non in maniera efficiente), su nessun compilatore Amiga; data l'importanza della programmazione OOP (Object Oriented Programming) che permette un notevole risparmio di tempo nella creazione di programmi, oltre ad ottenere listati ed eseguibili nettamente più flessibili e corti, questa soluzione potrebbe rivelarsi molto interessante e diventare uno standard per la programmazione su Amiga; attenzione che trovandosi a realizzare un sistema del genere in C, Objection non usa la sintassi e dizione del C++ anche se ne possiede sicuramente tutte le caratteristiche. Le principali caratteristiche dell'OOP sono state implementate tutte e sono: Incapsulamento
Questa caratteristica indica che una classe od oggetto in OOP è direttamente associato al codice che lo gestisce; il programmatore può solo utilizzare le funzioni definite per maneggiare l'oggetto e non può intervenire direttamente a modificarne i valori, questo perché l'oggetto è completamente invisibile allo sviluppatore; in tale maniera se dovessero intervenire dei cambiamenti nella struttura dati, basta semplicemente modificare le funzioni che la gestiscono senza intervenire altrove.
Polimorfismo
Questa caratteristica permette di associare lo stesso nome a funzioni e operatori diversi; questo non genera confusioni, dato che la chiamata alla funzione è sempre associata all'oggetto su cui opera, il compilatore è quindi in grado di riconoscere l'esatta funzione; questa caratteristica è molto importante, poiché si possono chiamare con lo stesso nome le funzioni che svolgono la stessa operazione anche se su oggetti differenti; ad esempio, su oggetti come punto, linea, cerchio, si può utilizzare lo stesso nome Disegna() per indicare di disegnare lo stesso, anche se poi all'atto pratico le funzioni sono ben distinte e svolgono lavori differenti, ma il programmatore non ha bisogno di tenere a mente decine di nomi diversi per le funzioni grafiche (Move, Draw, Circle, Text ecc.).
Ereditarietà
E' possibile definire nuove classi ereditando caratteristiche da una o più classi; questo significa che se è già definito Punto con i dati x e y, per definire Cerchio basta ereditare le caratteristiche di Punto e aggiungere il dato raggio; in questa maniera è possibile classificare in maniera flessibile i dati e ridurre la stesura del codice per classi simili.
Altre caratteristiche meno importanti sono ugualmente riportate come il Delegation ed altre; il lavoro è sicuramente valido ed interessante, aspettiamo quindi incuriositi l'evolversi della sua diffusione.

Riflessioni sul futuro

In questo intervento, Michele Console Battilana (il fondatore della Cloanto Italia) ha tenuto un discorso molto interessante e approfondito sul futuro dell'informatica e della programmazione; ha in particolar modo studiato e mostrato l'attività delle diverse aziende informatiche del mondo e del loro modo di procedere; ha quindi constatato (e probabilmente non a torto) che il modo migliore di sviluppare programmi e quello di unirsi in proficui team di sviluppo non troppo grandi, e dedicare maggior tempo alla pianificazione del lavoro (eppure il mito del programmatore solitario che si allontana al tramonto è troppo bello); ha infatti distinto tra il comportamento dettato dalla mentalità nordica fredda e calcolatrice, probabilmente così caratterizzata per difficoltà periodiche (come gli inverni freddi) che costringevano le popolazioni a pianificare e organizzarsi d'estate per far fronte all'inverno successivo; le popolazioni con un clima mite, invece, non ponendosi questo genere di preoccupazioni preferivano risolvere i problemi giorno per giorno; questo ha portato ad una migliore capacità d'improvvisazione (chi è genio se non colui che improvvisando riesce ad ottenere il massimo), ma ad una incapacità nel pianificare soluzioni a lungo termine. In un certo senso è proprio questo che ha danneggiato la Commodore: fare i conti mese per mese senza preoccuparsi degli investimenti a lungo termine. Occorre quindi mantenere una giusta improvvisazione che può essere determinante in imprevisti, ma occorre anche sviluppare una mentalità pianificatrice che permette una migliore riuscita e un risparmio di tempo, oltre a dirigere meglio il lavoro.
Il signor Battilana ha proseguito nella descrizione dei campi informatici in cui iniziamo a muoverci e che diverranno di imminente e imponente diffusione, nonché una riflessione e descrizione dei diversi sistemi operativi dell'hardware e dove l'Amiga potrebbe collocarsi.

Un host bridge PCI a 32 bit per il MC68020 a 14 MHz

Questo intervento tenuto da Paolo Canali, descrive la possibilità di utilizzare lo standard PCI per inserire schede PCI su Amiga; molti di voi rizzeranno i capelli di fronte a questo nome, associandolo inevitabilmente al PC; in realtà il PCI è uno standard molto potente, utilizzato da tutte le macchine di ultima generazione e non è un local bus come si potrebbe pensare; infatti non ci si ricava molto a forzare le prestazioni del local bus del sistema, senza tener conto che un bus del genere è legato alla macchina e non costituirebbe più uno standard. Il PCI è un Mezzanine bus, vale a dire che poggia su un bus aggiuntivo su cui sono collegate tutte le schede PCI e che a sua volta è collegato al bus del sistema; è ovviamente compito del costruttore della macchina fornire un adeguato interfacciamento tra il bus del sistema a quello PCI; il circuito che svolge questa funzione è l'host bridge, ed è normalmente realizzato con un chip custom; mentre per quasi tutti i microprocessori esiste un chip adatto che funge da host bridge ed in particolare anche per il 68040 e 68060; niente esiste per 68020 e 68030.
E a questo punto interviene il grande Canali che ha progettato una scheda host-bridge per 68020, rendendo possibile così l'utilizzazione del PCI anche su di esso, allargandola a tutti gli attuali sistemi Amiga; naturalmente questa rimane ancora una possibilità, per cui la parola passa ai costruttori che potrebbero realizzare in

IPISA 95: sussurri e commenti

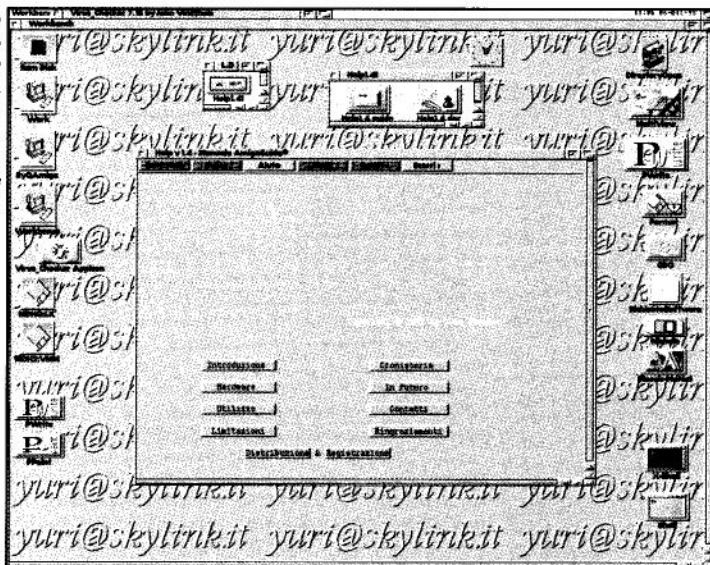
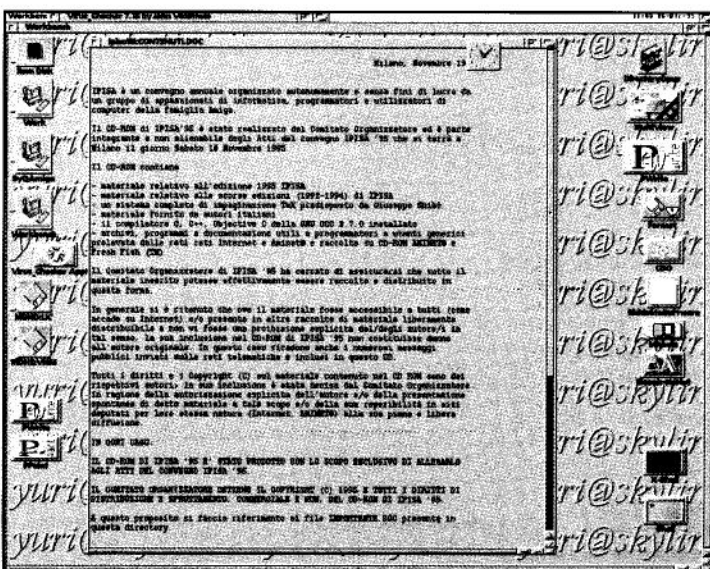
di Maurizio Bonomi

Rieccoci all'annuale appuntamento per tutti gli Amiga-dipendenti dello stivale (e non): IPISA '95. ovvero Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga. Nella consueta sede di Milano (la stessa delle ultime due edizioni) abbiamo assistito a questo interessante meeting di appassionati. programmatori e professionisti, tutti uniti sotto lo stesso nome: Amiga. In questo piccolo box vi racconteremo tutto ciò che non riguarda il programma dell'incontro: gli umori, i sussurri, i "dietro le quinte" e i commenti scambiati all'interno della sala convegni dell'ISU di Milano. Noi li abbiamo ascoltati e spesso "fomentati" per poi proporveli. La prima cosa da annotare è stato il notevole incremento nel numero di partecipanti. In questa occasione la sala è riuscita a contenere circa quattrocento anime per circa nove ore di fila (togliendo la pausa per il "rancio"). Per noi è stato piacevole poter conoscere alcuni dei nostri lettori, nonché incontrare i collaboratori delle riviste concorrenti. Con questi ultimi abbiamo poi formato una squadra-pranzo in modo da raggiungere una full-immersion completa di Amiga e argomenti annessi. Le occasioni per socializzare sono state molte (in pratica ad ogni cambio di relatore) anche perché la dilatazione degli orari ha portato ad un inevitabile (ed irrefrenabile) voglia di "evadere" da parte nostra e di molti partecipanti. Abbiamo avuto, quindi, la fortuna di avere alcune news in anteprima (una delle quali è stata motivo di un acceso dibattito tra le file dei giornalisti) e di conoscere personalmente alcuni "volti" di Fidonet. In questo caso siamo riusciti ad associare un viso, un'espressione ad un freddo e poco personale nome-cognome-address... La più grande di queste novità che abbiamo "pescato" parlando con altri giornalisti (come noi navigatori dell'universo Internet), è quella della tanto vociferata (fonte: le newsgroups di Internet) Joint-venture tra Apple ed Amiga Technologies. Per chi non lo ha ancora saputo o non ha ben capito, i fatti avvenuti sono i seguenti (l'ordine degli avvenimenti lo abbiamo interpretato noi). Una bella mattina Tyschtschenko si sveglia con un idea fissa in testa: "dato che il PowerPC sarà una realtà, perché non faccio un saltino da quel geniale burlone di Bauer e gli compro il suo splendido ShapeShifter?". E cosi è stato! La Apple, che già tremava all'idea di veder superare le proprie macchine da un semplice emulatore software, viene colta da panico irrefrenabile e, fatti i dovuti calcoli, prende il suo QuickTime e fa un salto da Tyschtschenko. "Ecco qui un porting del nostro QuickTime come segno di apertura verso l'Amiga. E che ne dici se facciamo una bella joint-venture?". Tyschtschenko, che non è certo nato ieri, accetta. e l'accordo viene suggellato. Ma che cosa nascerà da questa fusione (erano anni che noi aspettavamo/speravamo questo fatto)? Pare che, per i primi mesi del 1996. vedrà la luce un 1200 con le ROM del MAC preinstallate e ShapeShifter (con la PowerPC o senza ?), ma soprattutto sembra che la Apple "sfornerà" un MAC con l'opzione AmigaDOS installata !! Sembra ieri che la grande mela proponeva scambi tra i vecchi Commodore...e ora ? Se non altro ci siamo presi un bella rivincita. Tra le altre cose questa novità è spuntata poco prima dell'intervento di Battilana. Il titolare della Cloanto ha movimentato la platea con un intervento molto accorato e approfondito. Il suo esame dei sistemi operativi alternativi (il loro stato di sviluppo e le loro, fino ad ora, promesse) ha alimentato qualche piccola brezza polemica tra le file dei più estremisti ai quali il nome della Microsoft proprio non va giù! Noi, che avevamo appena saputo di questo (ancora non ufficializzato) accordo, abbiamo ingerito meglio la medicina. La notevole superiorità offerta da alcune nuove proposte di sistemi operativi ci ha preoccupato, ma non spaventato! Giunto il momento del "grande" Kittel abbiamo potuto rilassare le nostre menti e aprire i nostri cuori. La AT sta dimostrando sempre più che è giunta l'ora di lasciare da parte inutili chiacchiere, sorvolare e/o sopportare la batosta dei prezzi, rimboccarsi le maniche e passare all'azione. Supporto utenti, post-vendita e sviluppo incessante del software sono le ricette per allungare la vita a questo veterano del multitasking che è Amiga. Le tutt'altro che sopite polemiche riguardo alla impopolare politica dei prezzi di AT, rimangono accese a causa di uno strano assenteismo del distributore italiano che pare non stia facendo un gran che per farsi sentire (dove sono i negozi, i prodotti e il servizio post-vendita?). Pochi dei presenti vedono nella Giunti un partner ideale, ma sono pronti a ricredersi immediatamente. Basterebbe che qualcosa là, in corso di Porta Ticinese a Milano, si muovesse in favore di Amiga. Gli altri paesi lo hanno già fatto (lo hanno dimostrato ad Ipisa gli interventi di Angela Schmidt delle Meeting Pearls, e i due titolari della Haage & Partner con il loro splendido StormC),ma come al solito l'Italia chiude la fila e naviga nel mare delle incertezze. Eppure, la comunità Amiga in Italia è vispa più che mai. Lo hanno dimostrato gli interventi dei nostri connazionali. Paolo Canali (definito "il mito vivente" da molti amighisti il cui computer è stato "graziato" dalle profonde conoscenze del novello dott. Ing.) ci ha "stordito" con uno splendido ma difficilissimo intervento che apre nuovi orizzonti nel campo delle espansioni di Amiga (per i particolari vi rimandiamo all'articolo su queste stesse pagine), un emozionato e tremolante Puccini ci ha mostrato la sua velocissima creatura nel campo delle animazioni, Longo ha incantato ed esagitato la folla con la demo del suo Breathless (ma perché non ne ha messa una più recente sul CD-ROM ?), e tutti gli altri ci hanno deliziato con il loro lavoro e il loro entusiasmo. I nostri due redattori (a cui vanno i nostri più "disinteressati" complimenti) si sono fatti valere: Alessandro Tasora con un intervento "zippato" (in quanto in forma compressa nel tempo) ha stupito il pubblico con i suoi vulcani e le sue esplosioni, e Giuseppe Ligorio è riuscito a "finire" la folla, ormai esanime dopo quel "tour de force" di bit e byte, con le sue indubbie abilità di programmatore. Ottima è stata anche la tanto attesa pausa-pranzo anche se la coda biblica alla mensa ha scoraggiato molte persone. Alcuni hanno stoicamente accettato di farsi la fila "affettati" da un gelido e tagliente vento nordico, altri hanno provato l'avventura del mercato e altri ancora (tra cui noi) hanno risolto con la pizzeria e un po' di gastrite. Durante il pasto sacro l'argomento è rimasto lo stesso: dove va Amiga, dove andiamo noi, quando parlerà Kittel ed altre domande simili. Il pomeriggio è passato tra interventi, processioni alla sedia di Kittel (circondato perennemente da un alone di persone in estasi "affettiva") e piccoli incidenti (una GURU meditation inaspettata) che non hanno comunque cambiato l'atmosfera. Che dire di più di questa kermesse così ben concepita ed organizzata (uno sfinito Sergio Ruocco ha dimostrato quanto sia pazzesco caricarsi sulle spalle un peso organizzativo così immane, ma d'altronde lo sa fare cosi bene...)? Ottimi interventi, bella sala, ottima apparecchiatura (bella animazione di apertura. A proposito, ma chi l'ha fatta?) e tanta tanta gente interessante. Il tutto si è concluso quando fuori era ormai buio da diverse ore. Qualcuno (un bel gruppetto di persone) è riuscito a "trascinarsi" in pizzeria per concludere all'italiana la serata, e complimentarsi con i ragazzi che hanno sudato sette camicie per portare avanti il tutto. Noi li ringraziamo adesso, dicendogli che grazie a loro Amiga riesce a vivere in Italia nonostante l'indifferenza, la superficialità e la pochezza di molte persone. Poco prima di tornare nelle nostre rispettive case abbiamo scambiato quattro chiacchiere con un po' di persone. Molti di loro hanno dimostrato una sorta di "stanchezza gioiosa" e hanno deciso che l'anno prossimo ci verranno ancora, sicuramente. Noi abbiamo pensato lo stesso. E voi? Che farete l'anno prossimo, un sabato vicino alla metà di Novembre? Fate un salto tra le nebbie di Milano...

Storm C/C++: dalla Germania con furore (o tempesta?)

di Giuseppe Ligorio

Ad IPISA è stato mostrato da alcuni autori quello che potrebbe essere il nuovo compilatore C per Amiga; questo programma è in fase di ultimazione, viene dalla Germania ed è stato già mostrato a Colonia. Innanzitutto lo Storm è un compilatore C e C++ puro (finalmente), vale a dire che il codice C++ viene compilato direttamente, senza che venga prima convertito in C e poi compilato normalmente. Il programma è previsto in italiano (anche se con documentazione in inglese) ed è costituito da un ambiente integrato molto efficiente; è possibile infatti compilare in fase di debugging e nell'esecuzione (tutto nello stesso ambiente) viene automaticamente visualizzato il listato in cui inserire i punti di Stop o far avanzare l'esecuzione passo-passo; è possibile anche con un altro visualizzatore osservare il contenuto delle variabili in tempo reale. Queste sono solo alcune delle caratteristiche del programma che dovrebbe costare circa 500 marchi; ne aspettiamo una versione completa e definitiva per una bella recensione.

Molto materiale era accompagnato da file Amigaguide contenenti la manualistica.

Il CDROM è tuttora disponibile.

maniera proficua delle schede per l'interfacciamento del bus PCI con Amiga.

AudioLab16

È venuto quindi il momento della presentazione di un programma realizzato da Maurizio Ciccione: AudioLab16; questo è un programma molto potente per la manipolazione dei suoni campionati; permette infatti di eseguire un'enorme serie di elaborazioni su campioni a 16 bit, in diversi ambienti operativi; è possibile eseguire molte di queste operazioni in tempo reale, se si dispone di un processare sufficientemente veloce (68030 o 68040); è comunque possibile dirottare l'output su file ed eseguire un'elaborazione in tempo differito, per poi ascoltare il risultato da file; il programma funziona totalmente in hard-disk recording, permettendo di manipolare così campioni virtualmente infiniti. Visto che i campioni sono a 16 bit è consigliabile utilizzare una scheda sonora dedicata per un'ottima qualità del suono; per chi ne fosse sprovvisto, niente paura, è possibile utilizzare ugualmente i canali audio Amiga che interlacciati due a due permettono un'uscita a 14 bit (anche se solo con due canali). Oltre ai classici effetti di elaborazione digitale sonora sono presenti quelli molto importanti (ed anche difficili da realizzare) per il filtraggio (FIR e IIR); questo programma è sicuramente ben fatto e molto interessante, attendiamo con attenzione il suo seguito.

Visual Neurocomputing

Questo intervento, tenuto da Gabriele Falcioni e Stefano Guarnieri, riguarda una libreria sulle reti neurali; la libreria consiste in una serie di funzioni per addestrare ed eseguire una generica rete a tre livelli (uno di input, uno nascosto e uno di uscita) totalmente connessa tra un livello ed un altro; questa è una rete che, come dimostrato in un particolare teorema (Hecht-Nielsen), permette di assolvere ad una qualsiasi funzione **F(x);** evitando di entrare troppo in dettaglio nella descrizione delle reti neurali (già ampiamente trattata su queste pagine in "Quando i computer pensano") possiamo dire che le reti neurali riescono a riconoscere le somiglianze tra gli esempi con cui sono state addestrate. per cui identificheranno come stessa classe di appartenenza esempi simili. anche se disturbati con errore o rumore. La rete si presta bene quindi ad applicazioni di intelligenza artificiale, quali il riconoscimento di immagini o di suoni.

EUNice

Questo intervento di Vincenzo Gervasi può essere definito quasi "parallelo" a quello Objection; infatti EUNice è una serie di librerie per la generazione di codice in Object Oriented Programming con il linguaggio E; evitando di parlare ancora delle principali caratteristiche della programmazione orientata agli oggetti sopra descritte, che sono ovviamente implementate tutte da EUNice, osserviamo invece che non si tratta di una semplice libreria, ma di un vero e proprio ambiente integrato in grado di richiamare altri applicativi per l'editing, la compilazione, il debugging ecc.; l'ambiente si compone in particolare di un browser in grado di visualizzare e creare in maniera facile e immediata gli oggetti con le relative funzioni; EUNice sembra essere un lavoro veramente funzionale e potente (é ormai in fase di ultimazione), da tenere chiaramente in considerazione; attendiamo quindi l'esito di questo lavoro.

EVPaths: Path ricorsivi per TEX & co.

Questo intervento a cura di Giuseppe Ghibò, riguarda il TEX; questo programma suonerà sicuramente nuovo alle orecchie di molti utenti Amiga. si tratta di un potente programma (molto diffuso su UNIX) che permette di realizzare testi scientifici; infatti capita molto spesso di utilizzare in tali testi, formule matematiche comprensive di integrali. sommatorie, potenze ecc.; il TEX permette, con una semplice descrizione procedurale, di indicare qualsiasi formula matematica che verrà poi disegnata correttamente. Il TEX è quindi molto utile per la scrittura di testi scientifici, tanto che ne esistono versioni per tutte le piattaforme e naturalmente anche per Amiga; esistono naturalmente anche programmi di contorno al TEX; il problema che si presenta con questi è che, avendo bisogno di riferimenti esterni con variabili environment per la specificazione dei path delle directory in cui sono presenti i dati interessati, ognuno utilizza un po' il proprio formato, per cui nel realizzare un programma che sfrutti gli environment e ricerchi un file, si incontrano seri problemi. L'autore ha quindi pensato di creare questa libreria con delle funzioni per ricercare un file mediante le definizioni environment del TEX. Altro grande pregio dell'autore è quello di aver preparato il TEX per Amiga, comprensivo di svariati font, sul CD-ROM di IPISA per un totale di 300 MByte!!! (è stato un po' faticoso?).

Compressione di immagini e suoni

Questo intervento tenuto da Giuseppe Ligorio, ha trattato di compressione dati ed in particolare di immagini e suoni; dopo una rapida carrellata sui più famosi algoritmi di compressione e loro implementazione in formati grafici e sonori è arrivato al punto del discorso in cui esponeva il lavoro compiuto. L'autore ha infatti realizzato un nuovo algoritmo di compressione dati, una variante della codifica di Huffman particolarmente efficiente per immagini ed animazioni già compresse con il Run Length Encoding e molto veloce in fase di decompressione; ha poi descritto il funzionamento di un altro algoritmo di compressione di sua

L'intervento di Peter Kittel

di Giuseppe Ligorio

Come molti di voi sapranno, alla conferenza è anche intervenuto Peter Kittel, acclamatissimo a furor di popolo che ha ovviamente indicato il target della Escom nel più e meno immediato futuro; molti degli argomenti detti erano già stati affrontati a Colonia (potete trovare un articolo dettagliato su questo stesso numero a pagina 54 e sul prossimo numero), ma alcune sono del tutto nuove ed inedite.
Innanzitutto ha discusso delle azioni molto prossime; come già annunciato la distribuzione degli Amiga è ripresa con la vendita di A1200 e A4000T (e stato ufficialmente annunciato dalla Giunti che quest'ultimo verrà venduto a lire 4.800.000+ IVA); l'hardware di prossima produzione è il Q-Drive 1241, un lettore CD-ROM da agganciare al 1200, che permette anche l'emulazione del CD-32; successivamente verrà messo in vendita un bundle di package per la navigazione di Internet; si riavvierà a pieno il cast di ingegneri per la progettazione (cercando di utilizzare quelli che hanno già creato per Amiga); per la primavera '96 si avranno ancora piccoli miglioramenti per l'hardware ed il sistema operativo; notizia molto importante (e inedita) è che verra riattivato il programma supporto sviluppatori, denominato ADSP (Amiga Developers Support Program) che partirà dal primo dicembre di quest'anno! Verrà inviato agli sviluppatori tutto il materiale disponibile sui modelli attuali e quelli che verranno prodotti; verrà ripristinato su Internet il collegamento fra tutti gli sviluppatori, e quest'ultimi avranno diritto dello sconto sulle macchine acquistate; per iscriversi occorre spedire il proprio indirizzo postale ad info@amiga.de(il nodo Internet di Escom) chiedendo di diventare sviluppatori; verranno inviati a stretto giro di posta i fogli con le indicazioni sui diritti e doveri di uno sviluppatore, ed un foglio da firmare e rispedire al mittente; esistono due categorie di sviluppatori: non commerciali, in cui possono accedere tutti i programmatori che hanno rilasciato almeno un programma di pubblico dominio; occorre pagare 100$e non si ha diritto al supporto telefonico; l'altra categoria comprende i commerciali: possono accedervi tutti quelli che possiedono una ditta produttiva in campo Amiga e costa 300$,con diritto di supporto telefonico.
Per quanto riguarda progetti di un futuro meno prossimo, si parla di un sistema operativo Amiga completamente indipendente dall'hardware, in modo che ne sia assicurata la portabilità; quindi il porting del sistema per PowerPC (che sarà il chip utilizzato nella prossima generazione di Amiga); verrà anche utilizzato lo standard PCI come bus d'espansione; il CHIP set che tante fortune ha dato all'Amiga verrà mantenuto e migliorato; verranno realizzate due linee di produzione, una low-end di basso costo con caratteristiche non professionali ed una high-end che avrà un costo maggiore ma anche potenzialità elevate.
Per quanto riguarda il CD-32 non esistono attualmente piani che lo riportano in gioco, ma non viene considerato morto dalla Escom; l'AAA verrà definitivamente abbandonato; la memoria CHIP verra mantenuta visto che il CHIP set rimarrà.

ideazione (fantasiosamente battezzato Jupiter compressing) molto efficiente per segnali che si evolvono nel tempo (quindi suoni e animazioni); l'algoritmo Jupiter è stato proficuamente applicato sui suoni, eliminando mediamente dal 40 al 60% dello spazio originario del suono senza praticamente introdurre rumore; in alcuni casi può arrivare anche all'eliminazione del 70% (in altri anche al 30% o al 20%); l'algoritmo consiste in una prima fase in cui il segnale subisce una trasformazione (non è quella applicata nel JPEG) per poi essere normalmente compresso con Huffman con i rate prima indicati.

Analisi tecnica di problemi e soluzioni per il texture mapping

L'intervento di Alberto Longo riguardava l'animazione 3D in tempo reale con texture mapping; per la cronaca Longo è il programmatore che sta realizzando il primo gioco 3D stile Doom per Amiga: Breathless; l'intervento ha naturalmente riguardato le problematiche tecniche e i tempi richiesti per la generazione dei frame di animazione che, per ovvi motivi, non può superare i 4, 5 frame al secondo su un 1200 standard; dopo la spiegazione tecnica si è passato ad osservare una demo del gioco in preparazione, all'apparenza molto ben realizzato: staremo a vedere. Nell'articolo sugli atti della conferenza è presente una completa trattazione sulla rotazione 3D ed il texture-mapping, con tanto di listati in assembler; questo può essere un buono spunto per studiare un po' di computer grafica 3D.

XFA: libreria per la gestione di animazioni ad alta velocità

Questo intervento tenuto da Michele Puccini riguarda un nuovo formato di animazione, XFA; questo formato implementa una particolare compressione che risulta molto veloce in fase di decompressione, per cui il playing di un'animazione XFA è molto veloce e fluido. L'autore fornisce una libreria, XFA.library per la gestione ed esecuzione delle animazioni in questo particolare formato; le funzioni fornite con la libreria permettono di comprimere/decomprimere le animazioni, eseguirle e leggerle/scriverle su disco. La libreria risulta completa e ben realizzata e non mostra segni di cedimento, quindi è molto stabile.

Phenomena: Moduli di animazione particellare 3D

Ed ecco l'intervento di Alessandro Tasora sulla grafica 3D realizzata con Real 3D; Real 3D, come ben sapete, permette la simulazione di fenomeni fisici e la manipolazione di particelle; è anche possibile scrivere e implementare delle proprie leggi fisiche e di comportamento per i diversi oggetti, in più questo acquista una maggiore potenzialità in caso di animazione particellare; l'animazione particellare consiste nell'animare un gruppo di oggetti simili, fornendo come legge comportamentale la stessa per tutti, che, però, varia minimamente da un oggetto ad un altro in modo da simulare comportamenti di massa non troppo omogenei; questa tecnica ben si addice a casi particolari di animazione che risulterebbero di difficile, o addirittura, di impossibile realizzazione con normali tecniche di animazione (fumo, acqua, polvere ecc.). Alessandro Tasora ha creato una libreria di funzioni, utilizzando il FORTH (il linguaggio interno di Real 3D), che forniscono una serie di interessanti effetti di animazione particellare, come l'esplosione, la gravità, la collisione, effetto turbina e tanto altro ancora. Gli esempi mostrati sono stati così sorprendenti, realistici e spettacolari da indurre la folla a interrompere continuamente l'autore con convinti applausi, durante la sua esposizione (forse secondo solo a Peter Kittel).

NetMail: Internet e la posta elettronica

L'autore di questo intervento, Riccardo Solmi, ha affrontato la discussione della gestione della posta elettronica e gli inconvenienti incontrati con la maggioranza dei programmi; problemi quali trasferimento "isolato" delle informazioni all'utente; ad esempio se viene richiesto un programma si vorrebbe automaticamente essere informati sulle future versioni rilasciate dello stesso, oppure leggendo una pagina di un editore si desidererebbe mantenere questa sempre aggiornata senza doverla cercare ogni volta su Internet; altro problema importante, è la difficolta nel muoversi nei diversi gruppi di persone (newsgroup) ecc. L'autore ha così realizzato un programma per la gestione di posta elettronica. NetMail che pone rimedio a parte di questi problemi, risultando più flessibile di altri per determinate caratteristiche.

Media Library

Federico Zuccollo, l'autore dell'intervento, ha invece realizzato un nuovo file systeni sostitutivo dell'AmigaDos, in grado di sopperire ad alcune limitazioni; infatti anche se l'AmigaDos permette l'implementazione di qualsiasi file system mediante la gestione ad handler, incorre nei seguenti problemi: le funzioni utilizzabili sono solo quelle presenti nella dos.library per cui non è possibile aggiungere nuove funzioni; in un file system sono distinguibili diversi gruppi di funzioni (ad esempio per directory e file) che vengono però racchiuse in un solo handler, rendendo impossibile la divisione o la sostituzione per uno solo degli elementi; l'handler nasconde le funzioni presenti, per cui l'applicazione non può sapere in anticipo quali funzioni sono disponibili.
La Media Library realizzata dall'autore risolve invece questi problemi: le funzioni non sono presenti nella libreria ma in componenti esterne modificabili ed adattabili; ogni componente (file, directory ecc.) implementa una propria classe di funzioni separandole da quelle degli altri elementi; dato che il numero di componenti in un file system è variabile, è possibile influire sulle funzioni utilizzabili inserendo una nuova componente.

All'anno prossimo

Anche questa edizione di IPISA si è rivelata un successo e speriamo che lo sia la prossima; concludiamo l'articolo quindi con i ringraziamenti al comitato organizzatore di IPISA che anche quest'anno ha realizzato questa importante manifestazione che coinvolge sempre più gli utenti italiani di Amiga. All'anno prossimo.

SOSTITUZIONE DISCHETTI DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 71

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al dischetto.

Nome ______________________ Cognome ______________________

Indirizzo ____

Prov. ________ Cap ________ Tel. ______________________

Tipo di problema riscontrato: ______________________________

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. (02)38.01.00.30

I dischetti che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 71

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al CD-ROM

Nome ______________________ Cognome ______________________

Indirizzo ____

Prov. ________ Cap ________ Tel. ______________________

Tipo di problema riscontrato: ______________________________

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. (02)38.01.00.30

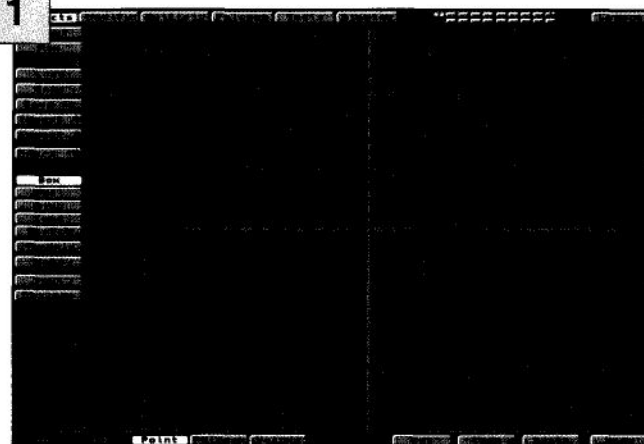
I CD-ROM che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

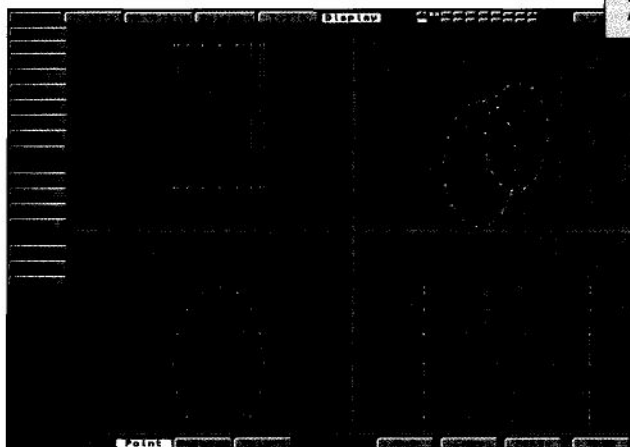
Spazio Lightwave:

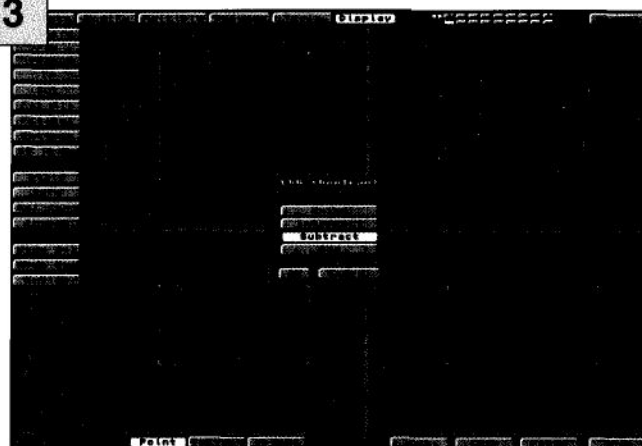
Cattedrali nel deserto...

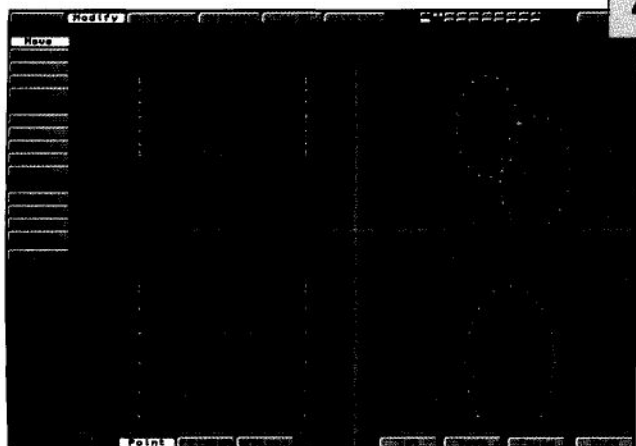
di Paolo Griselli

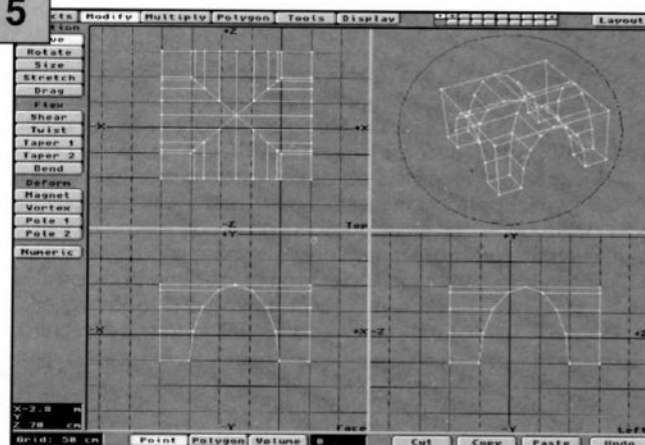
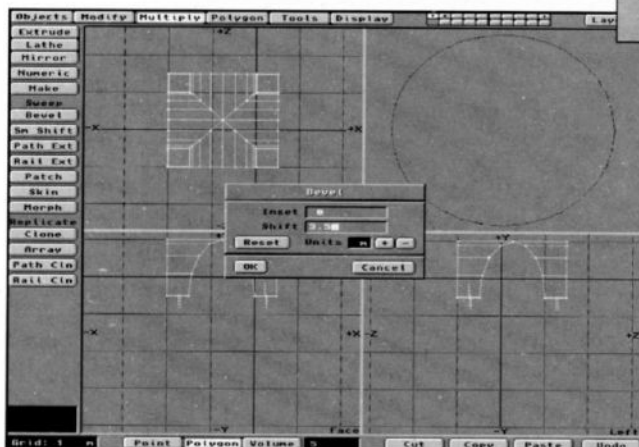
Siamo anche questo mese arrivati al momento delia ginnastica, non certamente quella che profani potrbbero intendere leggendo termini come "stretching" in articoli di questo tipo, ma quella che vuole, o meglio pretende, di esercitare la mobilità del mouse, la velocità del click e il generale "distrinsecarsi" in un ambiente del tutto particolare quale è quello della grafica tridimensionale. Oggetto del tutorial di questo mese è la costruzione di una sicuramente non poco pretenziosa opera architettonica: una cattedrale. L'obiettivo è semplice: affrontare tutte le tematiche relative alla costruzione e resa tridimensionale di una struttura megalittica, che preferibilmente non lo sia solo di nome ma anche di fatto. Proporremo per cui alcune alternative, alcuni percorsi da seguire, alcune tecniche da noi elaborate nel momento in cui ci siamo dovuti confrontare con il problema. In particolare tratteremo la modellazione oltre che per semplice editing di punti, anche per operazioni "booleane": vedremo così come è possibile ottenere un solido di una certa complessità tramite l'opportuna intersezione di solidi di complessità sicuramente inferiore. Parleremo poi di brush mapping, utilizzando il senza dubbio unico metodo di proiezione dei brush utilizzato da Lightwave: la mappatura "cubica". Tale metodo, nonostante sia di semplice utilizzo, rappresenta una estrema facilitazione in sede di proiezioni di brush su strutture del tipo di quella che vi aggingerete a costruire. Finiremo trattando dell'impianto illuminotecnico, ovvero di come illuminare una scena senza sentire il peso della mancanza di un algoritmo di radiosity in grado di "rendere" con estremo realismo (ma con tempi di attesa improponibili) una scena tridimensionale. Una nota: l'immagine di apertura è stata ottenuta seguendo i passi descritti in questo tutorial (seppur con piccole variazioni), e poi ritoccata con altri procedimenti (non descritti) tramite TV Paint. Per ovvi motivi di spazio non è stato possibile proporre tutto il procedimento. Approfittatene per dare sfogo alla vostra creatività. Non ci rimane che augurarvi un buon lavoro.

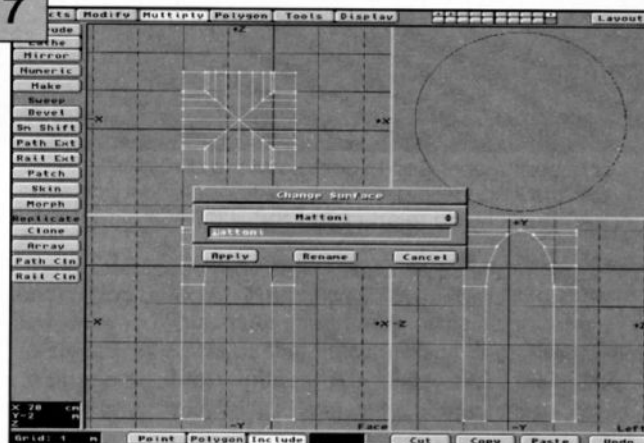
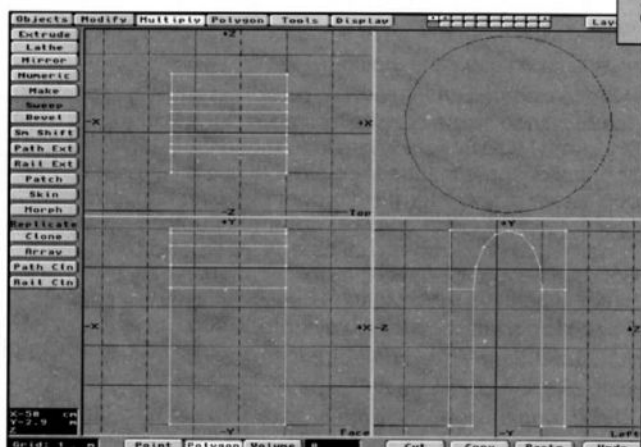
1

Iniziamo questa "epica" impresa con il doppio clic sull'icona del Lightwave: al caricamento del programma precipitatevi subito nel Modeler, per dare inizio ai lavori.
Attivate il gadget BOX del menu OBJECT. Con qualche colpo di mouse riproducete il parallelepipedo presente in figura, rispettandone per quanto possibile le proporzioni.
Notate bene che questo tutorial è da considerasi elastico, ovvero interpretabile/modificabile in base a gusti personali: *non indugiate a modificare i vari procedimenti proposti in* presenza da parte vostra di idee migliori...
Confermate con ENTER la forma prescelta.

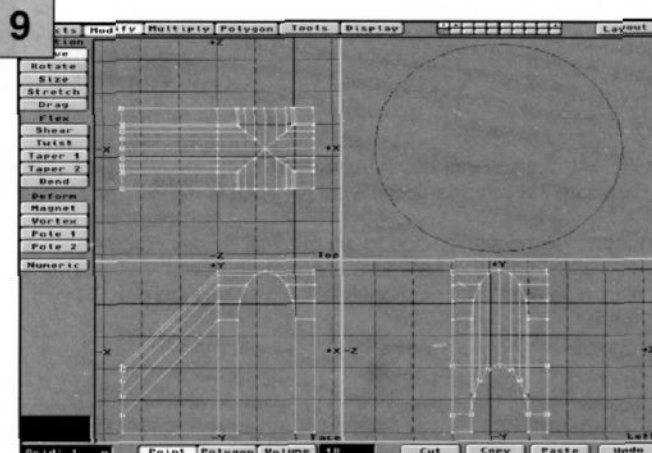
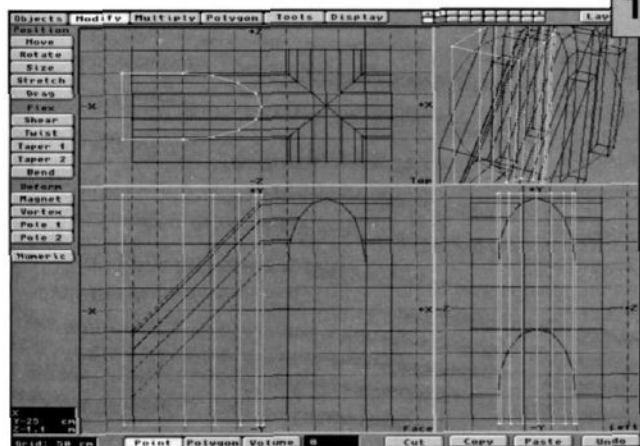
2

Attivate ora il LAYER 2, agendo opportunamente sulla pulsantiera in alto a destra rispetto all'intero schermo (seconda colonna, tasto in alto). Mantenete il LAYER 1 in background (come riferimento) premendo a livello della prima colonnina *sul tasto più in basso. Ciò che avete creato nel precedente* passo sarà visibile ma non editabile.
Dal menù OBJECT selezionate DISK. Se disponete di memoria (12-16 Mb) non abbiate problemi ad aumentare il numero di suddivisioni, agendo opportunamente nel pannello attivabile con il tasto NUMERIC.
Costruite il cilindro, con il giusto orientamento, sempre utilizzando *interattivamente il mouse. Questa volta prestate* attenzione alla figura a lato cercando di rispettare le proporzioni rispetto al solido precedentemente creato.

3

Passate nel LAYER 1, lasciando il LAYER 2 in background: per sicurezza accertatevi che il cilindro sia visibile nella scena in via di costruzione. Con la combinazione di tasti "shift" + "b" attivate il pannello di controllo delle operazioni booleane.
Accertatevi che sia selezionato il tast SUBTRACT e confermate.
In pochi attimi il parallelepipedo verà bucato dal cilindro creando la prima volta della nostra costruzione.

4

Invertite ancora i LAYER, ovvero passate dal primo al secondo (lasciando come al solito il primo in background).
Dal menu MODIFY richiamate la funzione ROTATE. Anche qui il controllo, come in tutte le operazioni di editing precedenti, *può essere di tipo interattivo o controllato numericamente.* Scegliete la soluzione a voi più consona. Ruotate quindi il cilindro di 90 gradi rispetto all'asse "Y", perpendicolarmente cioè alla navata appena creata.
Se occore, con il tasto MOVE, correggete il posizionamento del solido, rispettando la figura a lato.

Invocate ancora il pannello di controllo delle operazioni booleane ("shift"+"B"); controllate che sia selezionato il tasto SUBTRACT e confermate.
Potete confrontare quanto ottenuto con quanto presente in figura. Vi ricordiamo che esiste una potente (per quanto scarna) funzione di UNDO che permette, alla pressione del tasto "U", di annullare l'operazione appena eseguita, nel caso si fossero presentati imprecisioni od errori.
L'ultima operazione di questo passo è l'eliminazione dei punti in eccesso derivanti dalle operazioni booleane appena svolte.
Dal menu TOOLS attivate MERGE (dal sottogruppo POINT). Selezionate AUTOMATIC e confermate. I punti in eccesso verranno eliminati.

In modalita PICK POLIGON (pulsantiera in basso rispetto allo schermo), selezionate i quattro poligoni (solo quelli!) sui quali dovrebbero poggiare le colonne (nella realtà sarà difficile che una colonna poggi su una arcata, ma in computergrafica questi vincoli vengono ampiamente superati).
Dal menu MULTIPLY selezionate BEVEL. Nel pannello annullate il valore di INSET mentre portate a qualche metro (3.5m) il valore di SHIFT.
Confermando verranno create le quattro colonne.
In modalità PICK POINT potrete, se è il caso, modificare la lunghezza delle colonne, agendo sui punti posti alla loro base.

Facendo attenzione che nessun punto o poligono sia direttamente selezionato, ed eventualmente deselezionandolo premendo al di fuori delle viste con il tasto del mouse sinistro, invocate il pannello di assegnazione degli attributi (tasto "Q").
Sostituite la voce "Default" con "Mattoni" (o simili).
Confermando, assegnerete al solido appena costruito il materiale "Mattoni" editabile nel Layout di Lightwave.
Esportate l'oggetto nel Layout con l'apposito tasto (EXPORT-NEW) nel menu OBJECT. Vi verrà chiesto di specificare un nome ed una directory per il salvataggio su disco. Mettete quello che vi pare e confermate.

Passiamo alla modellazione del secondo oggetto, ovvero una sorta di campata laterale che chiuderà al suolo la geometria del primo oggetto.
Selezionate in modalità PICK POLIGON il profilo più a sinistra rispetto alla vista X-Y (nella detta vista coincide con la linea punteggiata più a sinistra). Inevitabilmente selezionerete altri poligoni che quindi dovrete provvedere a deselezionare successivamente. Ultimato il processo di selezione, dal menu DISPLAY selezionate INVERT. Premete il tasto "Z". Con queste operazioni eliminerete tutti i poligoni componenti il primo oggetto fatta eccezione del profilo laterale, visibile sottoforma di linea (monodimensionale) nelle viste X-Y e X-Z e sottoforma di superficie (bidimensionale) nella vista laterale Z-Y.
Dal menù MULTIPLY selezionate ancora BEVEL e inserite 2.5m come valore di SHIFT. Otterrete (si spera) il solido in figura.

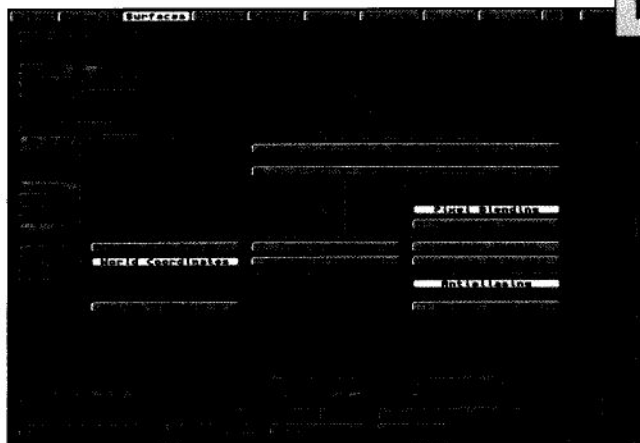
In modalità PICK POINT selezionate i punti relativi all'arcata più a sinistra. Con il tasto "T" entrerete in modalità MOVE. Spostate lungo l'asse Y i detti punti fino all'ottenimento di una forma simile a quella a lato. Per comodità in figura abbiamo lasciato anche l'arcata creata in precedenza: nel vostro editor comparirà solo l'oggetto in lavorazione!

Per modellare questo elemento utilizzerete ancora le operazioni booleane, facendo peraltro uso del cilindro utilizzato fino ad ora, anche se opportunamente ridimensionato. Invertite i LAYER (lasciando il primo in background). Ruotate il cilindro di 90 gradi rispetto all'asse Z. Selezionate ed eliminate i punti sulla sinistra (rispetto alla vista Z-Y) rendendo il cerchio un semicerchio. Con operazioni di STRETCHING (MODIFY-STRETCH) dell'intero solido e MOVING (MODIFY-MOVE) dei singoli insiemi di punti, ricreate le proporzioni osservabili nell'immagine a lato.

Ultimati i preparativi, invertite i LAYER (mantenendo il secondo in background) e premete "shift"+"B". Confermate l'operazione di sottrazione.
L'immagine in figura è stata ottenuta con altre quattro operazioni booleane, modificando opportunamente il cilindro del LAYER 2. Non ripetiamo il procedimento, lasciando a voi l'onere di eseguire le opportune modifiche a detto solido per ottenere i risultati che più vi aggradano.
Eseguite, a lavori ultimati, l'eliminazione dei punti in eccesso (TOOLS-POINT-MERGE) quindi l'assegnazione del materiale ("Mattoni") e, per finire, l'esportazione dell'elemento finito nel Layout (OBJECT-EXPORT-NEW). Anche qui specificate il nome ed il path che preferite.

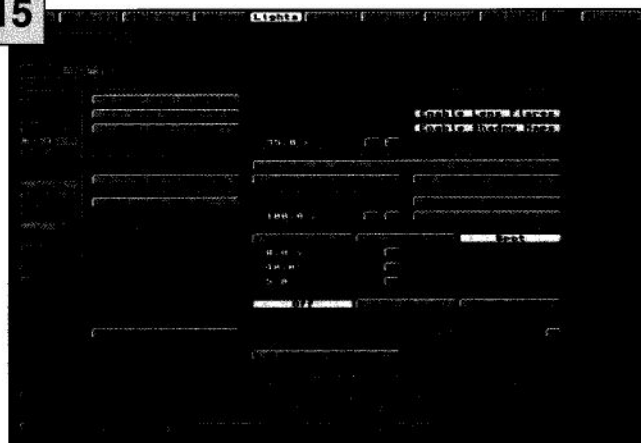
Passate nel Layout. Cliccate subito su OBJECTS; all'apparire del pannello cercate e premete il tasto ADD NULL OBJECT. Uscite. In modalità EDIT CAMERA premete il tasto TARGET (in basso a destra dello schermo) e selezionate NULL OBJECT nel pannello che apparirà. Riattivate il pannello OBJECT: portate il selettore CURRENT OBJECT sul primo oggetto (il modulo per la navata centrale). Premete CLONE OBJECT e specificate 8 come numero di copie. Fate lo stesso per l'oggetto raffigurante la navata laterale specificando 11 come numero di copie.
In modalità EDIT OBJECT MOVE e con la vista X-Z disponete uno per uno tutti i moduli fino a formare la costruzione che vedete a lato. Vi ricordiamo che per selezionare l'oggetto da editare esiste un selettore posto nella zona immediatamente inferiore alla fvinestra di visualizzazione. Alcuni moduli della navata laterale andranno opportunamente ruotati: l'operazione è banale e si attua entrando in modalità ROTATE e lasciando il solo selettore "H" attivato.

13

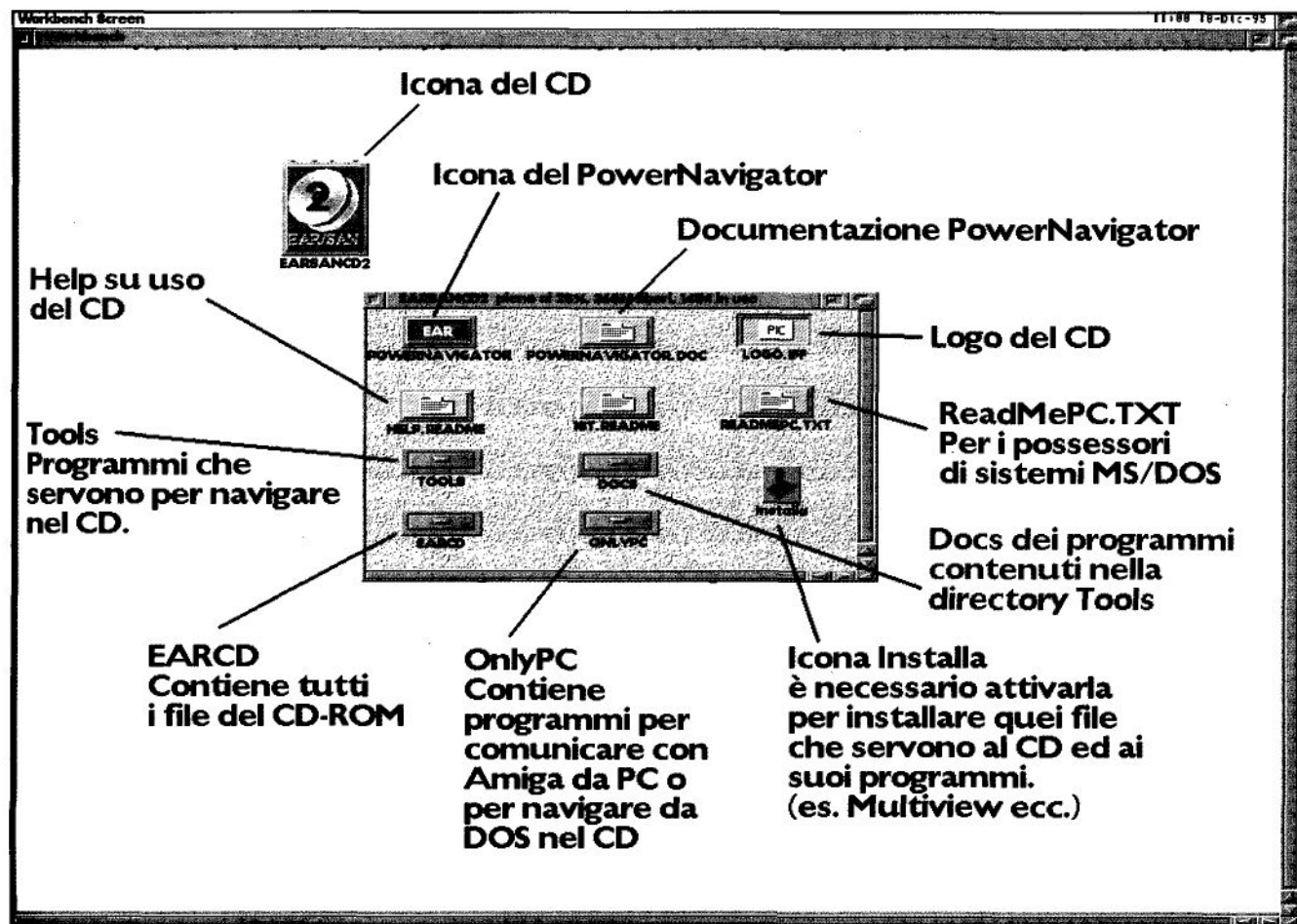
Passiamo all'editing delle superfici.
Attivate il pannello IMAGES e selezionate LOAD IMAGE.
Caricate il brush principale e successivamemte la corrispettiva bump map.
In figura compaiono i due brush utilizzati: il primo proviene dal CD-ROM che EAR ha pubblicato lo scorso novembre; il secondo è un'elaborazione del primo eseguita con D-Paint.

14

Attivate il pannello SURFACES ed assicuratevi che la superficie che state editando sia "Mattoni" e non "Default". Premete il tasto "T" posto sulla destra del gadget SURFACE COLOR. Specificate come modalità d'applicazione CUBIC IMAGE MAP, tramite l'apposito selettore, e specificate il nome del brush principale. Per dare un senso di maestosità alla struttura, abbiamo rimpicciolito l'immagine con il pannello TEXTURE SIZE, portando tutti i valori a 0.4: questo parametro dipende esclusivamente dal tipo di brush che state utilizzando. Vi consigliamo di fare delle prove di rendering per decidere il migliore dimensionamento. Ritornate nel pannello SURFACES. Questa volta premete la "T" posizionata di fianco alla voce "Bump Map". Ripetete le operazioni di assegnamento, specificando questa volta il nome della BUMP MAP (caricata insieme all'immagine principale).

15

Non vi rimane che creare un buon impianto di illuminazione. Per fare questo entrate in modalità EDIT LAMP e specificate, come per la camera, NULL OBJECT come target.
Entrate nel pannello LIGHTS. Modificate la lampada rendendola uno SPOT. Riducetene l'intensità, portandola a 30-35. Portate a 40 gradi lo SPOTLIGHT CONE ANGLE. Clonatela tre o quattro volte. Assegnate alla sola "light (1)" la possibilità di produrre ombre soffici con l'apposito tasto SOFT SHADOW. Vi consigliamo di modificare la colorazione delle varie lampade utilizzando tinte tipo magenta, verde mare, giallo tenue per le lampade senza ombre, e giallo arancio per la "light (1)".
Evitate colori ipersaturi che appesantirebbero eccessivamente la scena.
Uscite dal pannello.

16

Editate una per una le varie lampade posizionandole secondo il seguente schema: la lampada "light (1)" come lampada principale dovrà simulare l'illuminazione solare: posizionatela di conseguenza (dietro la camera, un po' spostata rispetto ai tre assi). Le altre lampade dovranno essere dislocate all'interno (!) della cattedrale in maniera simmetrica, in modo da creare dei fasci di luce incrociati (come quelli visibili nell'immagine principale). Ricordatevi di premere il tasto ENTER per confermare ogni movimento, sia degli oggetti, delle lampade, della camera e del target. In merito a questi ultimi due, cercate di posizionarli in maniera da ricreare la prospettiva proposta in figura. Il NULL OBJECT è posto praticamente nel mezzo (rispetto a tutti gli assi) della struttura architettonica. La camera invece è posta al di fuori, in posizione asimmetrica ("di sbieco"), a contatto con un ipotetico suolo, il tutto per dare un effetto di maestosità. Per finire, vi consigliamo di modificare nel pannello CAMERA lo ZOOM FACTOR pertandolo ad esempio ad 1.2. Forzerete di più la prospettiva creando un gradevole effetto.
Non vi rimane che far partire il rendering, le modalità del quale sono definibili sempre nel pannello CAMERA. Non scordatevi di salvare la scena ed i vari oggetti, nonché l'immagine renderizzata (pannello RECORD SAVE RGB IMAGES).

Enigma Amiga Run Skylink Area Network CD Volume II

a cura della ***redazione***

Ecco come utilizzare il CD allegato

Grazie a voi lettori è stato possibile realizzare un nuovo sogno: un CD mensile di materiale Amiga proveniente dai nodi **SAN**, Aminet e dai vostri contributi. Questo SAN (Skylink Amiga Network) - **EAR** (Enigma Amiga Run) **CD** (Compact Disk) **ROM** (Read Only Memory) volume II è tra le vostre mani o meglio è nei vostri caldi caddy. Anche questo numero di Enigma Amiga Run viene distribuito nelle due versioni. Tradizionale con dischetto a lire 12.000, e con CD-ROM a lire 15.000. Rischieremo di essere monotoni nel ripetere ancora una volta quale sforzo economico-tecnico sia stato effettuato per questa operazione, ma qualsiasi sia l'entita di questo sforzo, sicuramente il prodotto ottenuto ci ripaga ampiamente delle notti insonni a cercare di ottimizzare l'ultimo cilindro o l'ultimo ritocco. La collaborazione di quello che è molto più di un partner è stata determinante. Infatti il software che trovate sul dischetto proviene in gran parte dal primo sistema di distribuzione di software shareware telematico. Stiamo parlando di SAN (Skylink Amiga Network) attivo da molto tempo prima di Aminet, anche se di quest'ultimo non riesce ad offuscare la grandezza. Molto materiale dei nodi SAN arriva anche ad Aminet. Ma vediamo brevemente i numeri di questo CD. I megabyte totali occupati sono (solo?) cinquecento su seicento e rotti disponibili, ma con i tempi stretti di lavorazione di una rivista non è stato possibile fare meglio. In questo **EARSAN** CD vol. II troverete Amiga Linux, Net BSD Amiga e tanti altri nuovissimi programmi shareware. La navigazione del CD-ROM è affidata ad un programma appositamente scritto da Giuseppe Ligorio.

Anche questo mese la redazione di EAR ha sfornato un nuovo CD-ROM

Questo CD-ROM contiene NetBSD, Linux e X-Windows per Amiga.

Ecco come è strutturato il CD:

ANIM	Animazioni
CLIPS	Clip Art n vari formati
COMM	Programmi di Comunicazione (WWW, Internet, UUCCP)
DBASE	Programmi di Database
DEM	File DEM per Vista PRO
DEMO	Demo di Software commerciale
DOCS	Documenti di vario tipo
DTYPE	Datatype
EAR	Materiale proveniente dalla redazione di EAR
FAQ	Faq varie
FONTS	Alcune fonti (bitmap, Antialiased, Postscript)
GIOCHI	Software ludico
GFX	Programmi per a grafica
GUIDE	Amigaguide di varia provenienza
ICONS	Raccolte di Icone (MWB, NEWICONS e MKS)
ILLU	Illustrazione Ray-Traced
LINUX	Linux per Amiga
MIDI	File Midi e utility per il Midi
MISC	Varie, Emuiatori
MODS	Mods di varia natura
MUSIC	Programmi musicali
NETBSD	NetBSD per Amiga
OBJ	Oggetti divisi per Real, Light e Imagine
PARTY	Demo, Intro
PATCH	Patch di software vario
PROGRAM	Zona dedicata ai programmatori
SAMPLE	Campioni in formato 8VSX per i vari tracker
TEXTUR	Raccolta di texture in Gif
UNIX	Software Unix e Like-Unix
UTIL	Utility
WBGALLY	Workbench Gallery
X	Client X-Wndows per Linux e Netbsd

Installazione di NetBSD

Per installare NetBSD a partire dal pack che vi forniamo. dovrete innanzitutto avere a disposizione I'ungz e I'untar per Amiga.
Dopo aver preparato gli HD secondo le istruzioni che vi abbiamo fornito nel numero di ottobre di Enigma. dovrete preparare il disco di boot per NetBSD in modo da permettere alla macchina di inizializzare il sistema. In seguito dovrete procedere alla scompattazione dei file base". * in una partizione Amiga. Dovrete montare il volume in Amigados sotto NetBSD e quindi installare i file scompattati precedentemente. Tutta la procedura è ben spiegata sia nell'articolo su BSD che trovate nel numero di settembre di EAR sia nel numero di ottobre nell'articolo relativo a Gateway! vol.1. Se avete qualsiasi problema. contattate Roberto Bisconcini via E-mail all'indirizzo:

bisco@telnetwork.it.

Installazione di Linux 68K

I file che servono per l'installazione sono compattati con Gzip e hanno suffisso .gz:

- programma di bootstrap (amiboot-1.9.gz)
- Immagine Ram disk (filesys.gz)
- il kernel (vmlinux-0.9.x.gz)
- Gzip per Amiga per scompattare i file (si trova su Aminet o nello stesso CD)
- un'immagine di disco root (root.tar.gz)
- un'immagine di disco usr (usr.tar.gz)

Per fare una prova rapida è possibile installare Linux solamente dall'immagine del disco Ram di boot. In questo caso non ci serviremo dei file per la creazione del root e del usr. Ci serviranno solamente due megabyte di spazio libero sul nostro hard disk senza nessuna partizione. I file che servono per questo test sono:

```
amiboot-1.9.gz
filesys.gz
vmlinux-0.9.3.gz
```

Per problemi inerenti al CD-ROM contattate la nostra Hotline attiva tutti i giovedì mattina dalle ore 10.00 alle ore 12.00 al numero (02)38.01.00.30.